PLAYSTATION FORCE

PlayStation Force

numero 8

NOVITA' RECENSIONI TRUCCHI SOLUZIONI

Le soluzioni:

HEART OF DARKNESS
Il capolavoro francese non ha segreti

BREATH OF FIRE III
L'RPG dall'alito pesante della Capcom

ALUNDRA
Un altro gioco di ruolo per i più riflessivi tra di voi (mica tanto)

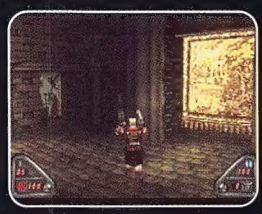
THEME HOSPITAL
Come diventare dottori di successo, ricchi e famosi

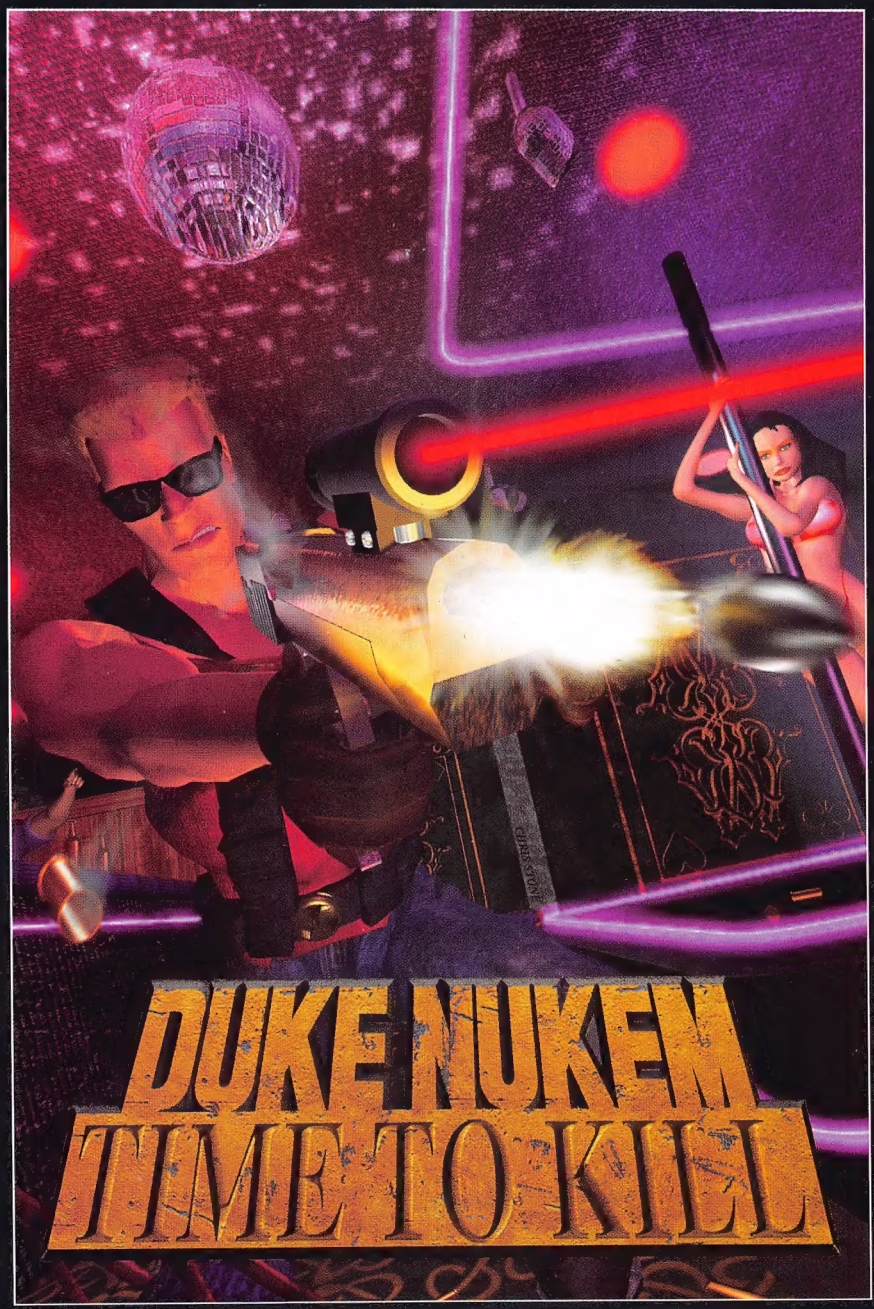
MEN IN BLACK
Nessun alieno riuscirà a sfuggirvi con la nostra guida

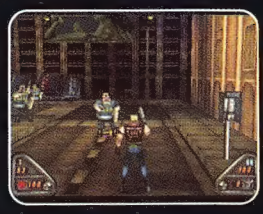
GEX: ENTER THE GECKO
La seconda parte delle guida definitiva

PITFALL 3D
Continua l'odissea di Harry Pitfall,Jr.

ANNO 1 - NUMERO 8 - SETTEMBRE 1998 - LIRE 7000
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano
XENIA EDIZIONI







PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

IL RE E' TORNATO! Duke è tornato e questa volta fa sul serio!
Duke Nukem: Time to Kill è il primo titolo della saga di Duke sviluppato esclusivamente per PlayStation, e promette di essere una pietra miliare! Un'avventura 3D in tempo reale con una visuale in terza persona che racchiude tutta l'azione, la violenza e la spettacolarità che tutti si aspettano da un uomo così famoso. La storia: gli alieni che Duke aveva sconfitto a Los Angeles hanno deciso che Duke è troppo forte per essere battuto con la forza bruta. Con la loro superiore tecnologia, i viscidi invasori hanno creato dei portali temporali, e vogliono tornare indietro nel tempo per cambiare la storia dell'umanità. Usando i loro stessi portali, Duke decide che l'unica cosa che può fare per mettere la parola fine a questa sporca storia è avventurarsi nel passato e sconfiggere gli alieni prima che essi cambino definitivamente il corso dell'umanità. Decine di livelli, tonnellate di scenari e un esercito di alieni da combattere. Fatevi sotto!!!

- **Duke come non l'avete mai visto prima, in 3D reale e visuale in 3ª persona.**
- **Viaggia tra varie zone temporali, dall'epoca romana ai tempi medievali, dal Far-West ai giorni nostri, e usa armi e oggetti cronologicamente esatti, spade per il medioevo, pistole nel Far-West....**
- **Esplora ambienti totalmente interattivi e realistici. L'acqua scorre, i treni si muovono, ecc...**
- **I più grandi livelli mai visti nella saga di Duke.**

HALIFAX

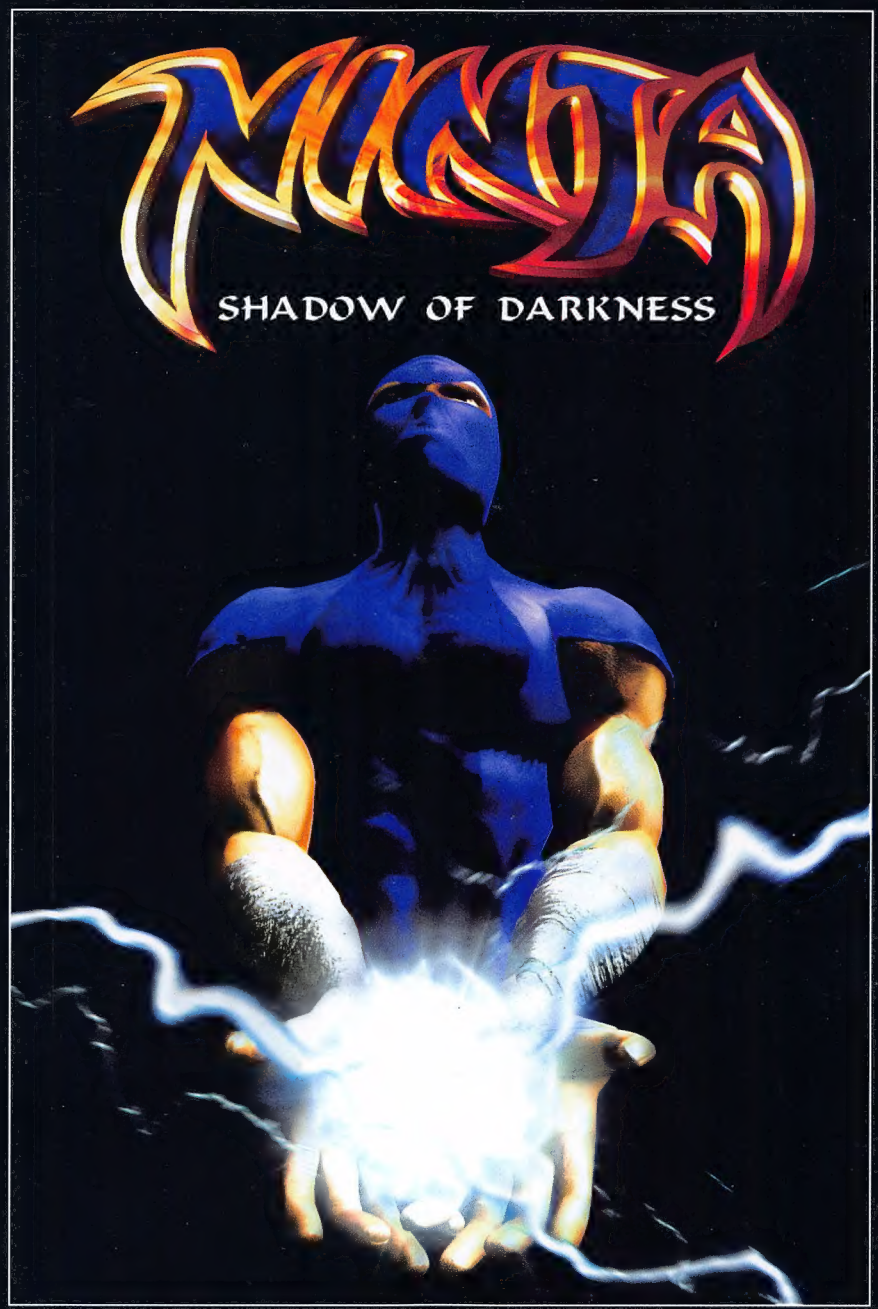
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Duke Nukem: Time to Kill ©1998 3D Realms Entertainment Inc. All rights reserved. Created by n-space Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GTtm is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. n-space and the n-space logo are trademarks of n-space Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

NINJA

SHADOW OF DARKNESS



CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventura e azione nel magico mondo dei Ninja!
Nel mondo di Kurosawa il giovane ninja è convolto in una storia di demoni, rituali e sacrifici.
Ninja, Shadow Of the Darkness, porta voi al centro di questa mistica avventura,
dove dovrete affrontare decine di pericoli e nemici utlizzando un vasto arsenale di armi,
incantesimi e le più segrete conoscenze della scuola di combattimento Ninja.

- **Gioco realizzato in 3D con prospettiva in 3ª persona.**
- **Inquadrature intelligenti e dinamiche che portano sempre al centro dell'azione coinvolgendo il giocatore ai massimi livelli.**
- **4 grandi ambienti di gioco, ognuno diviso in livelli.**
- **Numerose mosse speciali, magie e armi a disposizione.**
- **Grafica dettagliata e realistica.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

EIDOS Interactive and SHADOW OF DARKNESS are trademarks of EIDOS PLC and Core respectively. © 1998 EIDOS. All rights reserved. All other trademarks, and registrations are property of their respective companies.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Chi ha salvato Lara Croft?

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

REAL ARCADE GUN

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

SPECIAL EDITION GIUGNO '98

In esclusiva da Joytech & DB-Line : **Italy Memory Card & Joypad World Cup**

- PlayStation Football Special Edition Controller Plus con Turbo e Slow Motion feautures
- Italy Memory Card Special Edition up to 15 game saves

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

SOMMARIO

EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Marco Auletta

REDATTORI
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Fabio Casale, Ian Osborne, Loredana Antonini, Marco Auletta, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
MD5843@mclink.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. (02) 69001255 fax (02) 69001277

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Solo con versamento sul c/c postale numero 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl via dell'Annunciata, 31 20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

LA VITA E' UN PO' COME UNA PARTITA DI FOOTBALL AMERICANO...

Lo so che non c'entra nulla con i contenuti di questo numero della rivista (a parte Dead Ball Zone, proprio volendo essere puntigliosi) ma il caldo ormai tropicale di Milano sta avendo la meglio (dovreste sapere che le riviste di settembre le facciamo in luglio), ho testé terminato di mangiare dopo un giorno di digiuno, la birra mi ha già dato alla testa e ho appena finito di vedere un film sulla suddetta disciplina sportiva. Allora mi accorgo, come mi accade ogni volta, di come le analogie tra lo sport americano e la vita si sprechino: i tempi di attesa intervallati da azioni spasmodiche, il risultato di tutte le cose in bilico fino all'ultimo, l'importanza di come hai affrontato lo scontro, a volte a prescindere dal risultato e a volte comunque inscindibile dallo stesso. Oggi è stata una giornata pesante, come molte altre di cui già sapete, sia perché le vivete anche voi sia perché ve ne ho già parlato altre volte, forse tediandovi e forse intrattenendovi con aneddoti della vita redazionale - comunque sia andata però mi sento quasi soddisfatto: anticipo con trepidazione il momento in cui, madido di sudore per l'aria ferma e umida, riuscirò ad abbandonarmi all'abbraccio del letto, dopo aver finalmente licenziato le bozze finali di questa ennesima fatica mensile, visitando due inquieti bambini grafici desiderosi di lanciarsi nei pindarici voli estivi...
Vi lascio quindi a queste pagine, confidando che siano in grado di trasmettervi nelle fresche giornate settembrine un po' del calore accumulato nella loro stesura...
Ready!
Set!
Hot... hot... hot...

Alex Rossetto

NOVITA' 8
PLAYFERICHE 17
ANIME & CO 18
TRUCCHI 22
SOLUZIONI 26

Alundra	26
Breath Of Fire III	36
Dead Ball Zone	48
Gex 3D	52
Heart Of Darkness	64
Men In Black	72
Theme Hospital	78
Pitfall 3D	88

(SENZA OMBRA DI DUBBIO)

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

DIETRO OGNI IMPRENDITORE C'È SEMPRE UN ANIMO RIBELLE. BUTTA FUORI L'OMBRA CHE C'È IN TE

La solidità di un marchio internazionale, ti darà la possibilità di divertirti e far divertire! Scegli il franchising, scegli Global Game, la più grande catena di negozi di videogiochi.

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI IN ITALIA:

ADRIA (RG) Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BOLOGNA Prossima apertura
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino Viale per Lonate
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CANOSA (BA) Prossima apertura
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) C/o Commerciale Cocquio Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI) Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
FOGGIA Via Domenico Cirillo, 52
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
MODENA Prossima apertura
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale Guglielmo Marconi, 270/A
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO

GLOBAL GAME ESPAÑA

Fuenlabrada (Madrid), Centro Commerciale Fuenlabrada 2
Hortaleza (Madrid), Calle Mar Negro 2
Madrid, Centro Commerciale Aluche (Continiente)
Valencia, Centro Commerciale Gran Turia
Torrente (Valencia), Centro Commerciale Las Americas
Santander, Centro Commerciale Valle Real
Barakaldo (Bilbao), Centro Commerciale Max Center
Basauri (Bilbao), Centro Commerciale Bilbondo
Santiago de Campostela, Calle Rosalia de Castro 46
Albacete, Calle Carniceria 6
San Cugat (Barcelona), Calle Enric Granados 15
Fuengirola (Malaga), Calle Miguel de Cervantes 2
Cadiz, Calle Jose del Toro 12 (local 9)
Lugo, Calle Clerigos 9
Oviedo, Avenida Santander 18
Palma de Mallorca, Calle Francisco Borja Moll 6
Toledo, Avenida de America 3
Torre del Mar (Malaga), Calle Azuquera s/n
La Coruna, Calle Medico Rodriguez 18
Lorca (Murcia), Calle Maria Agustina 1
Alcazar de San Juan (Ciudad Real), Calle Indipendencia 1
Jativa (Valencia), prossima apertura
Malaga, prossima apertura
Madrid, Calle Josè Abascal 16 - chambery

GLOBAL GAME SVIZZERA

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura

GLOBAL GAME PORTUGAL

Sede - Rua Marcelino Mesquita Lote 19 Loja 9 Linda-A-Vella (Lisboa)

GLOBAL GAME LUSSEMBURGO

Sede - 5, rue des Bains L. 1212

Ref. PSX FORCE

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128

Nome

Indirizzo

Tel.

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Novità

A cura di Stefano "DuspiS" Lisi

IN QUESTO NUMERO

MOTO RACER 2

Un gioco che la scorsa stagione ha letteralmente spopolato sui personal computer è stato Moto Racer, sviluppato dalla Delphine e pubblicato dalla Electronic Arts. La ragione di tanto scalpore era dovuta al fatto che il gioco in questione fosse uno dei primi a supportare l'allora innovative schede grafiche accelerate. Successivamente Moto Racer è stato convertito per Playstation con buoni risultati (anche se la spettacolarità grafica della 3Dfx era tutta un'altra cosa). Presentato al recente E3 di Atlanta, il secondo capitolo della serie sta per vedere la luce al neon dei negozi (quante volte l'ho usata questa...). L'impostazione generale rimarrà la stessa, con la possibilità di gareggiare sia con moto da strada che con moto da cross.

Le piste saranno moltissime, addirittura trentadue, e saranno talmente varie che i gusti di chiunque saranno riccamente soddisfatti. Interessante sarà anche la presenza di una nuova opzione di replay, che consentirà di rivedere le proprie evoluzioni da diverse angolazioni e di salvare le migliori performance. La maggiore innovazione, tuttavia, sembra essere l'editor di tracciati che consentirà a chiunque di creare le proprie piste, magari per scambiarle con gli amici.

Saranno presenti anche tutte quelle ridicole mosse e atteggiamenti che rendevano i biker del primo Moto Racer simpatici e totalmente fuori di testa (senza considerare poi che anche i veri assi del motocross si lasciano spesso andare a simili assurde evoluzioni).

Previsto per fine mese, MOTO RACER 2 sembra presentarsi davvero bene e probabilmente ambisce al titolo di miglior simulazione arcade di moto su PSX.

TOMB RAIDER 3

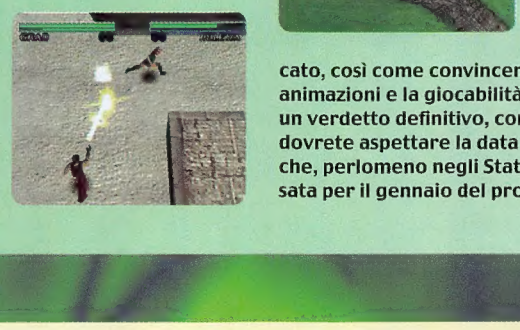
E mentre le voci sulla bella e fortunata attrice che impersonerà sul grande schermo Lara Croft si fanno sempre più confusionarie, il terzo capitolo della serie pubblicata dalla Eidos sta per fare la sua comparsa sulle Playstation e sui PC di mezzo mondo. Anche se non si conosce la data esatta del rilascio, voci insistenti vorrebbero far credere che il prossimo Natale sarà il giorno fatidico. Niente di più facile, dunque; e niente di più semplice è la previsione di un ulteriore successo, anche se personalmente inizio a nutrire qualche seria perplessità su uno schema di gioco ormai troppo visto e rivisto. Dalle prime immagini in nostra dotazione, infatti, TOMB RAIDER 3 sembrerebbe fin troppo simile ai suoi predecessori. Perlomeno nell'aspetto, visto che tra le righe del codice del programma si nascondono alcune succulente novità. In ogni caso i responsabili parlano anche di abbellimenti grafici e di ulteriore affinamento della rappresentazione visiva dell'eroina più affascinante del mondo videoludico. L'alta risoluzione dovrebbe, infatti, giovare non poco. Particolare attenzione sembra essere stata riposta nella realizzazione di effetti scenografici in realtà un po' carenti nei primi due episodi. Finalmente avremo luci dinamiche e colorate nello stesso tempo, particolarità questa finora vista unicamente su PC. E' stato inoltre potenziato il motore, privilegiando in particolare la gestione di poligoni a base triangolare, che dovrebbe consentire la realizzazione di modelli al tempo stesso più complessi e più credibili, alleviando il processore di una parte dell'elaborazione. Ne conseguirà una maggior fluidità e una giocabilità sicuramente superiore. Le ambientazioni saranno come di consueto varie e molto affascinanti: Londra, l'India, il Circolo Polare Artico e la giungla intricata dei tropici. Altre novità riguarderanno le capacità di Lara che potrà adesso accovacciarsi, appendersi in maniera più realistica e utilizzare svariati tipi di veicoli o mezzi di locomozione. Inoltre la nostra popputa avventuriera potrà contare su un arsenale mica da ridere, con tanto di lanciamissili e di M16.

Un altro aspetto sul quale si è lavorato molto riguarda la gestione dell'intelligenza e non mi riferisco solo a quella artificiale. Ciò significa più ragionamento ed enigmi e puzzle più incasinati e, forse, meno arcade. I personaggi e i nemici manovrati dal computer saranno dotati di nuovi algoritmi comportamentali e il loro agire sarà quantomeno più credibile che in passato.

Prince of persia 3D - Deception 2 - Kartia - Command & Conquer: Red Alert - Sports car - Streak - Rogue Trip - World Cup 98 - Viva Football - Bomba 98 - Sensible Soccer 98 - Heart of Darkness

DESTREGA

La Koei, autrice del discusso Dynasty Warriors, è da tempo al lavoro su un picchiaduro tridimensionale per PSX che sembra promettere davvero bene. Si tratta di DESTREGA, titolo nemmeno troppo vagamente ispirato a Bushido Blade della Square. I combattenti che si rincorrono, infatti, sono ormai un elemento inevitabilmente riconducibile al capolavoro della casa di Final Fantasy.
Gli ambienti di gioco sono realmente tridimensionali e lasciano al giocatore una totale libertà di movimento. Tutto ciò che è presente su schermo è realizzato mediante l'utilizzo di poligoni ricoperti di texture molto dettagliate e sapientemente sfumate. Ne consegue un look decisamente convincente. Destrega, tuttavia, si distingue dal titolo ispiratore per l'importanza ricoperta dagli attacchi a distanza, siano questi portati con armi da lancio o con arti magiche. I lottatori presenti saranno una dozzina, ciascuno dei quali contraddistinto da precise caratteristiche fisiche e comportamentali che ne influenzeranno in maniera particolarmente marcata il modo di combattere.



Anche gli scenari saranno una dozzina (presumibilmente ogni personaggio avrà un proprio stage), mentre le modalità di gioco dovrebbero essere cinque, spaziando dal classico arcade all'uno contro uno, toccando anche un non meglio specificato Story Mode. L'aspetto dei personaggi sembra azzeccato, così come convincenti sembrano le animazioni e la giocabilità. Per avere un verdetto definitivo, come al solito, dovrete aspettare la data di uscita che, perlomeno negli Stati Uniti, è fissata per il gennaio del prossimo anno.

BREATH OF FIRE 3

Un gioco attesissimo dal nostro Mao (non fa che chiedere ad Alex la data di uscita, piangendo in cinese per avere il privilegio di recensirlo)[durante l'estate... altrimenti non avremmo iniziato a pubblicare la soluzione su questo numero. NdAlex] e da tutti gli appassionati di giochi di ruolo alla giapponese è BREATH OF FIRE 3. Previsto per il mese di ottobre, il titolo della Capcom si presenta davvero bene, con una veste grafica accurata e decisamente a tema. Il feeling, infatti, è quello classico dei giochi del genere, con personaggi e mostriciattoli buffi e di stile chiaramente orientale.

La visuale è a volo d'uccello, anche se non mancheranno le sezioni o i frangenti in cui questa cambierà. Il gioco si reggerà su una trama molto articolata e sembra che le regioni da esplorare e gli enigmi da risolvere saranno davvero moltissimi. I personaggi non giocanti rivestiranno un ruolo fondamentale e, per riuscire a guidare il party di avventurieri alla vittoria finale, dovrete per forza di cose interagire con loro.

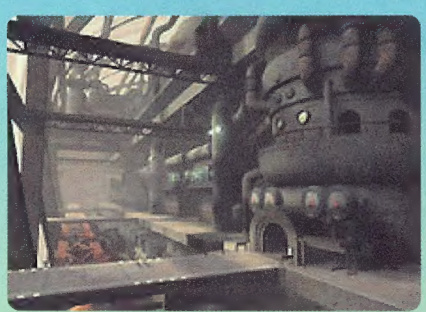
Importantissimo sarà anche l'utilizzo della magia e la combinazione di opportuni oggetti e artefatti che sarà possibile recuperare in giro per gli scenari. I combattimenti, come vuole la migliore tradizione, saranno a turni e basati sulle caratteristiche dei vari contendenti.

ELIMINATOR

Dagli autori di Wipeout sta per arrivare un interessantissimo shoot 'em up con visuale da dietro che sembra promettere davvero bene. Si tratta di ELIMINATOR, gioco che vi metterà a bordo di una piccola ma letale astronavina contro le solite orde di nemici inferociti. Un elemento di ulteriore tensione sarà dato dal fatto che con voi sull'astronavina ci sarà una bellissima e simpaticissima bomba a tempo, un ordigno in grado di spararvi ai confini dell'universo. In realtà il gioco è una via di mezzo tra un arcade di corse (e con un genitore simile non sarebbe potuto essere altrimenti) e uno sparatutto spaziale. Gli scenari di gioco, infatti, sono delle grandi arene o dei veri e propri circuiti, nei quali sarete costretti a primeggiare, pena l'esplosione dell'ordigno maledetto.
L'aspetto grafico è molto accattivante e gli effetti di luci, ombre ed esplosioni sembrano davvero fuori parametro.

Per certi versi la gestione delle luci dinamiche (e colorate) ricorda Forsaken, ma in più il gioco targato Psygnosis sembra ancor più concitato e divertente. Durante le gare troverete lungo i tracciati diversi oggetti e componenti con i quali potenziare la vostra navetta. In questo modo sarete in grado di fronteggiare i pericoli e i nemici sempre più massicci che vi si pareranno innanzi.
L'astronave, infatti, può essere migliorata in tutti i suoi aspetti, a partire dal motore fino agli armamenti o agli scudi. O addirittura si potrebbe pensare di acquistarne una totalmente nuova. In definitiva un gioco che promette bene e che ci auguriamo essere ancora meglio.

THOUSAND ARMS

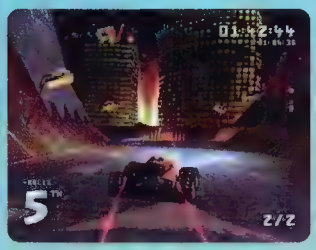


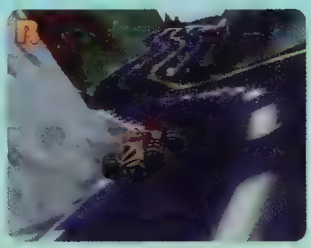
Tre anni di sviluppo, decine di persone coinvolte, artisti direttamente provenienti dalla produzione di manga e anime, programmatori e sceneggiatori di primissimo piano. Questi sono gli incredibili numeri di THOUSAND ARMS, gioco di ruolo alla giapponese sviluppato da quelli della Atlus (in realtà il gioco è sviluppato dalla Red Company e pubblicato dalla Atlus). I due protagonisti saranno Myce Triumph, quello che nel gioco viene definito un "fabbro spirituale", un individuo con particolare carisma e purezza di spirito e l'unico predestinato a ripristinare l'ordine nel reame e Sodina Dornfreed, una giovane ragazza con poteri mistici.
Il mondo in cui si svolgeranno le avventure di Myce e Sodina sarà uno strano mix di tecnologia e tradizione, in cui umani e macchine coesistono, spesso fondendosi assieme, e nel quale il bene e il male combattono per il sopravvento. Lo schema ricalca abbastanza quello di altri capolavori annunciati, del calibro di Xenogears, con un misto di ambienti poligonali interamente renderizzati in tempo reale e personaggi in 2D. Come in ogni avventura degna di portare questo nome, anche in Thousand Arms sarà importantissimo parlare con la gente e con i personaggi non giocanti. In questo frangente la visuale passa dalla terza persona a un primissimo piano, consentendo di apprezzare non poco lo stile grafico. Le sezioni di battaglia saranno basate su turni e avranno la consueta visuale alla Final Fantasy VII.

Insomma, Thousand Arms sembrerebbe davvero un bel titolo e l'unica perplessità che è possibile alzare sul suo successo è legata all'uscita più o meno in concomitanza con Final Fantasy VIII.

S.C.A.R.S.

Acronimo di Super Computer Animal Racing Simulation, SCARS è un gioco di macchine di chiara impostazione arcade previsto a breve termine nei formati Playstation e Nintendo 64. Visto che della console della grande N non è che ce ne freghi più di tanto (perlomeno in questa sede), concentriamoci sulle caratteristiche della versione PSX. La vicenda narra la tristissima storia della Terra dell'anno 3000, epoca questa in cui le macchine avranno preso il sopravvento e il controllo su tutto quanto avviene nel mondo. Nove computer supremi domineranno la galassia e saranno talmente evoluti da provare sensazioni e sentimenti quasi umani. Tra questi non poteva mancare la noia e, per vincere questa tediosa sensazione, ecco nascere un campionato di corse automobilistiche tra auto particolari (dal nome del gioco si evince che ci sarà sicuramente qualche elemento di sorpresa, dato che si mischiano genere animale e genere meccanico).





L'aspetto del gioco è senza dubbio esaltante e le foto sparse qui attorno dovrebbero confermare questa mia impressione. La cura per i particolari e la ricchezza di fondali e mezzi animati sembra davvero notevole. Gli unici dubbi potrebbero riguardare la giocabilità effettiva, ma il nostro prode capo redattore è pronto a mettere la mano sul fuoco [la tua... NdAlex], avendo provato in quel di Atlanta un demo giocabile. Attendiamo trepidanti, dunque, sperando di avere a che fare con un gioco non solo bello da vedere ma anche divertente da giocare.

COOL BOARDERS 3

Uno dei titoli che hanno da sempre riscosso il più grande successo su Playstation è stato Cool Boarders, gioco di vaga ispirazione sportiva, che vi metteva nei panni di autentici mentecatti su tavole da snowboard. La spettacolarità di questa disciplina, unitamente alla buona realizzazione tecnica del gioco, infatti, hanno decretato il successo presso grandi e piccini del titolo. Il prossimo autunno è previsto quindi il terzo capitolo della serie, ancor più spettacolare e coinvolgente, se possibile.

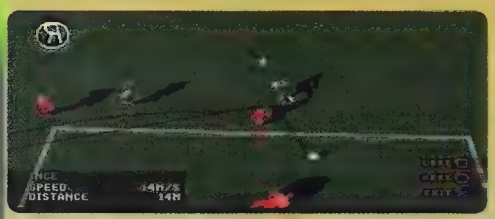
L'aspetto grafico è stato ulteriormente affinato e le evoluzioni dei maniaci della tavola da neve saranno belle da vedere e gustose da eseguire. Le piste disponibili saranno tantissime: si parla addirittura di trentasei tracciati diversi, ciascuno con le sue brave caratteristiche e paesaggio a tema. Si sfrecerà attraverso boschi, tra le viuzze di paesini di montagna, su piste artificiali, sulla neve dura dei ghiacciai, tra rocce e alberi... insomma qualsiasi tipo di scenario vogliate lo troverete di certo in Cool Boarders 3. Gli atleti in gara saranno una ventina e anche in questo caso saranno caratterizzati da alcuni valori di abilità e di costituzione fisica che ne dovrebbero influenzare il comportamento in pista. Le tavole da neve disponibili saranno una decina e la scelta del proprio attrezzo sarà fondamentale per dare il meglio nelle diverse situazioni e sui diversi tipi di neve. Le modalità di gara saranno sei (non manca nemmeno l'osannatissima half pipe, state tranquilli) e sarà possibile gareggiare anche in multiplayer, sia collegando due Playstation, sia mediante split screen.

STREET SOCCER

Dopo tanti giochi di calcio dedicati al rettangolo verde, ecco arrivare un titolo che si discosta un pochino dall'impostazione tradizionale. Si tratta di Street Soccer, strana trasposizione su asfalto dello sport che ha recentemente incoronato Zidane re del mondo. Il gioco è stato sviluppato da un team italiano (la Pixelsoft) e sarà pubblicato dalla Sunsoft con la sponsorizzazione ufficiale Puma. Previsto anche per PC, Street Soccer sarà un arcade puro, incentrato su immediatezza e giocabilità. La sua principale caratteristica sarà, come già detto, l'ambientazione, con strade cittadine, piste di atterraggio, fondo di piscine vuote e tante altre assurde locazioni a fare da teatro a partitelle a calcetto o a scontri otto contro otto (il fantomatico calciotto). I numeri parlano di trentadue squadre e di quasi duecento calciatori realmente esistenti. Le modalità di gioco annunciate saranno cinque (quali siano però non ci è dato sapere...). L'uscita dovrebbe essere prevista per fine novembre, per cui vi faremo sapere. Per il momento beccatevi le foto della versione PC e aspettate trepidanti.

PREMIER MANAGER '98

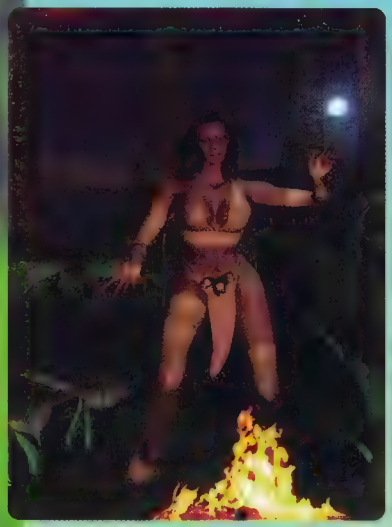
Di giochi di calcio manageriali su Playstation non è che se ne vedano poi molti (a parte Player Manager 2 e World Manager, infatti, non è che mi ricordi di altri titoli del genere) e pertanto un evento come la conversione di Premier Manager '98 si fa certamente notare. Il gioco non si discosta molto da quelli che sono i classici canoni dei titoli del genere, con la gestione di una società calcistica in tutti i suoi aspetti. Vicende finanziarie, impostazione tattica, strategie di gioco, operazioni di mercato, contratti pubblicitari e miglioramento del proprio impianto sportivo sono solo alcuni degli aspetti che sarete chiamati a controllare in questo nuovo gioco della Gremlin. Ma non solo. Se avete sempre sognato di prendere le veci del Maldini della situazione, se vi sentite con il pallone nel sangue, questo è il gioco che potrebbe fare per voi, dandovi la possibilità di creare la squadra dei vostri incubi e di giocare a fianco dei campioni che tanto detestate. Sarà possibile, infatti, giocare in modalità arcade



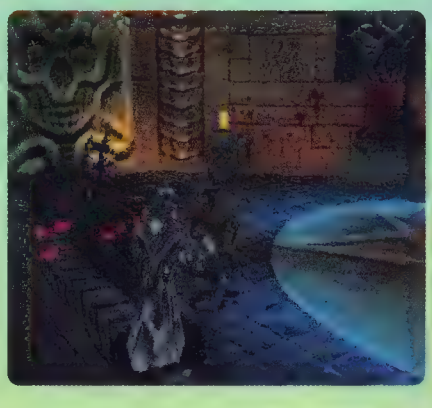
e scendere direttamente sul campo, in modo da toccare con mano il frutto del vostro lavoro. In realtà non ho mai apprezzato la componente arcade nei giochi di calcio manageriale, in quanto si rischia di svilire l'importanza di gestione e pianificazione solamente con l'abilità con il pad. In ogni caso la sezione arcade non è certo il massimo e non può competere con i titoli calcistici per eccellenza che attualmente sono sul mercato (ISS in testa...). A ben vedere sembra essere una sorta di fotocopia di Actua Soccer 2 un po' impoverita. Peccato. Intanto aspettiamo ancora qualche giorno, visto che la data di uscita dovrebbe ormai essere imminente.
P.S. Notizia dell'ultima ora: il gioco è giunto in redazione nella sua versione finita proprio prima di andare in stampa, per cui quando leggerete lo troverete sicuramente già nei negozi. Accattatevi ConsoleMania e leggete la recensione.

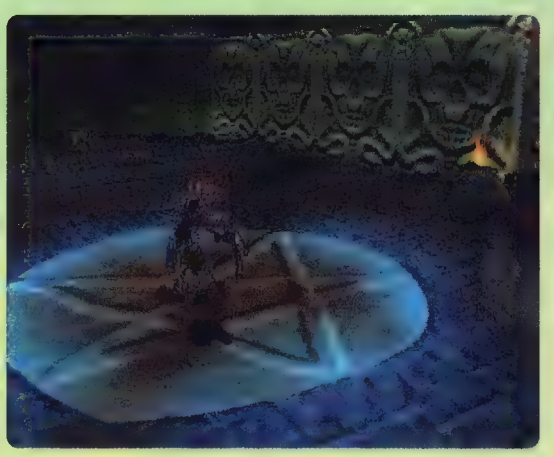
AKUJI THE HEARTLESS

Di questo titolo non è che si sappia poi molto se non che segue più o meno le orme del precedentemente analizzato Soul Reaver e che si presenta alquanto simile almeno per quanto concerne le ambientazioni di gioco cupe e angoscianti. Anche in questo caso si tratterà di un'avventura arcade in terza persona, con il personaggio bene in vista sullo schermo. Il mondo da esplorare è realizzato in 3D, con massiccia profusione di poligoni e texture



sapientemente sfumate e chi la farà da padrona sarà la magia voodoo. Il personaggio protagonista, infatti, sarà una sorta di sacerdote dai poteri

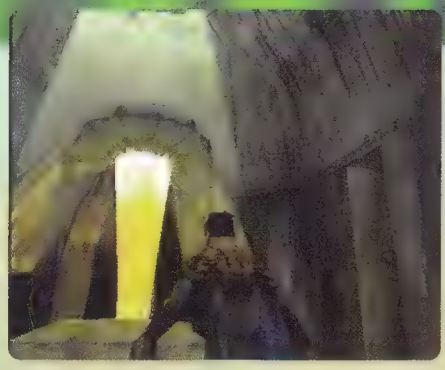




mistici e potrà assumere diverse forme attraverso l'antica cerimonia della metamorfosi. In tal senso potrete vestire i panni (o la pelle) di un giaguaro, o provare l'ebbrezza di essere un'essenza elementale, come un fulmine, o addirittura di impersonare un non meglio precisato spirito della vendetta.

Mistero... Qualcosa in più si sa sulla data di uscita, segnalata per il mese di novembre. Restate sintonizzati e vi terrò informati.

LEGACY OF KAIN 2 SOUL REAVER



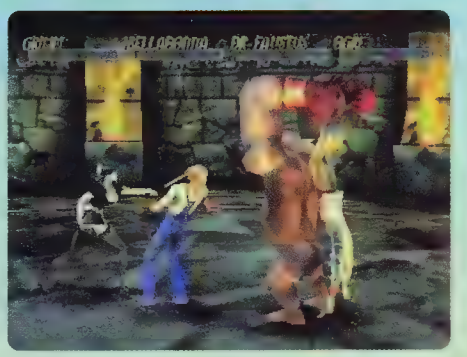
Vi ho già parlato del secondo capitolo dedicato al vampiro più famoso della Playstation e, dopo quella prima piccola anticipazione, è arrivato il momento di tornarci sopra.

Forse non appagata dal mezzo successo del primo gioco dedicato a Kain, la Chrystal Dynamics sta infatti per terminare la lavorazione del secondo capitolo, sottotitolato SOUL REAVER. Si tratta di un taglio netto con il passato, dato che Soul Reaver si presenta abbastanza rivoluzionario rispetto al primo. L'impostazione generale è, infatti, passata da misto tra arcade e gioco di ruolo alla giapponese, con visuale in terza persona in semi assonometria, a un gioco che sembra assomigliare molto più al filone degli arcade adventure alla Tomb Raider (basta, non se ne può proprio più).

L'aspetto grafico è notevolmente intrigante, con ambientazioni cupe ed evocative che dovrebbero contribuire non poco a calare il giocatore all'interno della vicenda. Passando velocemente alla trama, non vestirete più i lugubri panni di Kain, definitivamente perso tra le braccia del male, ma quelli di un suo servo rinnegato, tale Raziel, che per sopravvivere è costretto a cibarsi non di sangue umano ma delle anime degli altri vampiri che popolano lo strano mondo. Il gioco è previsto per il mese di ottobre, anche se voci insistenti lo vorrebbero far slittare fino al prossimo Natale. Vedremo.

THRILL A KILL

Molto interessante sembra essere THRILL KILL, picchiaduro pubblicato da Virgin, che dovrebbe vedere la luce il prossimo Natale. La maggiore innovazione è data dalla possibilità di azzuffarsi in più di due giocatori in contemporanea, dando vita ad autentiche risse su Playstation.



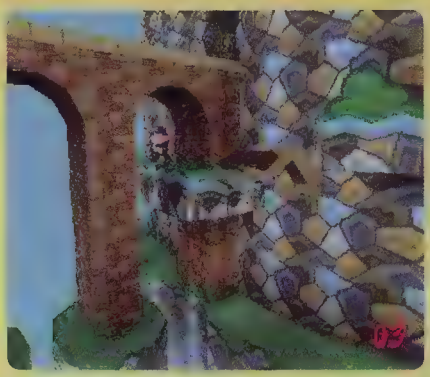
Fino a quattro giocatori, infatti, potranno darsele di santa ragione, tutti assieme appassionatamente. E scusate se è poco. Anche in questo caso primeggia la grafica poligonale, con massiccio utilizzo di texture e di effetti quali sfumature e dissolvenze. Ne consegue un look decisamente "cattivo" e convincente. L'aspetto generale ricorda non poco Fighting Force della Eidos e, per certi versi, anche Mortal Kombat 4 della Midway (saranno il sangue che abbonda copioso sullo schermo e la violenza intrinseca di mosse e combinazioni). I personaggi presenti saranno moltissimi (non esiste ancora un numero ben preciso) e la loro forma e il loro aspetto varieranno non poco (del resto basta guardare le foto sparse qua attorno per notare mostri, demoni, guerrieri, donnine svestite e ciccioni galattici...).

Sarà anche possibile utilizzare dei corpi contundenti per aumentare il male inflitto all'avversario e il divertimento dovrebbe essere assicurato.

Se Thrill Kill sarà programmato in maniera decente avremo a che fare con un buon titolo, altrimenti torneremo a giocare con Tekken 3.

PIG

Da quei matti zuzzurelloni del Team 17 (una software house nota in ambito PC e Amiga per aver partorito alcuni dei giochi più demenziali e divertenti di sempre) non ci si poteva aspettare altro che un gioco con protagonista un maiale vestito da Sherlock Holmes. La sigla PIG, a dire il vero, sta per Private Investigator George, ma la sostanza non cambia. Nei panni di un ridicolo maialino, infatti, dovrete risolvere intricati enigmi, esplorando decine di livelli intricati e trovandovi faccia a faccia con moltissimi altri personaggi. In definitiva Pig è l'ennesimo arcade adventure in terza persona, ambientato in un mondo poligonale molto ricco di dettagli e popolato da diversi esseri viventi dotati di una buona intelligenza artificiale. Il gioco sarà composto per un buon cinquanta percento dalla risoluzione di piccoli enigmi e per il resto (l'esatta metà, che genialoide...) da sezioni arcade. A prima vista, infatti, il prodotto partorito da Martyn Brown e soci potrebbe ricordare anche un Mario 64, soprattutto se ci si sofferma sulle buffe fattezze dei personaggi presenti. In realtà il gioco sarà un po' più complesso, inglobando diverse sezioni e diverse situazioni. L'aspetto grafico, ancora una volta, sembra essere molto buono e la cura nella realizzazione di fondali e texture sembra davvero notevole.



FINAL FANTASY VIII

Mentre il settimo capitolo della saga nippo-fantasy ha appena invaso il serioso mondo dei personal computer, generando un vero e proprio sconquasso, alla SquareSoft sono tutti al lavoro sulla realizzazione di Final Fantasy VIII. Già dalle prime immagini trapelate il gioco si è presentato come un autentico capolavoro, una super bomba, per dirla alla Maurizio Mosca. La prima cosa da segnalare riguarda l'aspetto grafico, dato che FF VIII sembrerebbe molto più curato del VII e con un look decisamente meno giapponese. Ne beneficia l'idea di realismo e credibilità. Saranno meno felici gli appassionati di manga, ma non credo che nessuno avrà il coraggio di lamentarsene. I personaggi (tutti partoriti dalla geniale mente di Tetsuya Nomura, autore sia di FF VII che del prossimo bellissimo Parasite Eve) saranno completamente texturizzati e realizzati con un'attenzione per il dettaglio che sembrerebbe avere del maniacale. I protagonisti principali della vicenda saranno due, un ragazzo di circa diciassette anni di nome Squall Leonheart e una ragazza un po' più matura (si parla di ventisette anni) chiamata Laguna Loire.

Il primo è una sorta di evoluzione di Cloud, armato con uno strano mix tra una pistola e una spada (non a caso detta Gunblade), mentre la seconda è un'ex militare, adesso giornalista, con un profondo senso di giustizia e votata al sacrificio pur di tenere alti i propri ideali. Non si hanno particolari notizie, invece, di un terzo fantomatico personaggio. La struttura di gioco sarà un'alternanza di fasi di esplorazione e risoluzione di enigmi con vere e proprie battaglie. Gli scontri avverranno nel classico modo basato su turni e saranno particolarmente spettacolari. Uno degli aspetti maggiormente curati, infatti, è stato proprio quello relativo alla scenograficità di incantesimi e magie. Notevoli saranno anche i filmati in full motion video che faranno da intermezzo e da raccordo tra le varie sezioni del gioco. Il gioco è ben lungi dall'essere completato e pertanto per il momento non ci è dato sapere di più.

Per ingannare l'attesa snervante che vi separa dalla data di uscita beccatevi queste nuove foto e aspettate trepidanti. Ci leggiamo il mese prossimo.

in vacanza con global game

NINTENDO64

A SOLE **299.000** Iva inclusa

+ vacanza soggiorno omaggio

aut.min.rich.
RICHIEDI IL REGOLAMENTO

GLOBAL GAME

L'OFFERTA E' VALIDA SOLO PER I POINT SOTTO ELENCATI:

BARI VIA A. VOLTA, 6/f TEL. 080/5569582
BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 TEL. 075/8011879
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037
COCQUIO TREVISAGO (VA) COTR. TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
CHIASSO (CH) VIA SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 TEL. 0833/262010
IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 TEL. 0542/22051
LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 TEL. 0332/535868
MARSALA (TP) VIA SCIPIONE L' AFRICANO, 11 TEL. 0923/718309
MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 TEL. 02/95739704
PALERMO VIA SCIUTI, 138 a/b/c TEL. 091/6262805
PERUGIA VIA PALERMO, 21/b TEL. 075/5837354
PORTOGRUARO (VE) VIALE ISONZO 72/a
ROMA VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 TEL. 06/58333375
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
SPOLETO (PG) VIA G. MARCONI, 270/a TEL. 0743/47800

I loghi e i marchi ele immagini sono dei rispettivi proprietari

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

£. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

PlayFeriche

Una rubrica che ama le buone vibrazioni ..... A cura di TMB

DUAL FORCE – MAD CATZ

La MadCatz è sicuramente più conosciuta al pubblico per i suoi volanti analogici, che non per le periferiche comuni tipo joypad e simili. In realtà è già da qualche mese che questa intraprendente società (che mi dicono essere una delle più prolifiche al mondo) si è messa a produrre tutta una serie di nuovi accessori, ovviamente puntando al massimo della qualità e dell'affidabilità. E' questo il caso del Dual Force, il primo pad ufficialmente compatibile con il mai troppo lodato DualShock di mamma Sony.

Questo "mostriciattolo", che si presenta con un aggressivo look nero, dispone comunque di diversi optional che lo rendono unico nel suo genere. Tanto per cominciare le dimensioni sono sicuramente superiori a quelle standard e si riallineano al primo pad analogico di Sony, il che consente una migliore presa sulle due impugnature. Non contenti, alla MadCatz hanno addirittura ricoperto la parte inferiore in gomma, con tutti i vantaggi del caso. La gestione delle vibrazioni avviene con lo stesso meccanismo del DualShock, con l'unica differenza che ad attivare il feedback ci penseranno due pile mini-stilo del tipo AAA. Sinceramente non si riesce proprio a comprendere il perché di una simile scelta, visto che rispetto al DualShock non si nota nessun miglioramento per quanto riguarda la potenza delle vibrazioni e, anzi, con il passare del tempo queste tendono ad affievolirsi a mano e mano che le pile si esauriscono. Per lo meno le prime due batterie sono comprese nella confezione. In ogni caso il Dual Force ha altre carte da giocare, specialmente per quanto riguarda gli optional. La modalità digitale, per esempio, vi permette di usare anche i due stick analogici: quello di destra emulerà il comando a croce, mentre quello di sinistra i quattro pulsanti normali (quadrato, triangolo, ecc.). Comunque la funzione che ho gradito maggiormente, e che senz'ombra di dubbio riscatta in pieno questo pad, è quella definita come "steering wheel". In pratica è possibile emulare con i due stick analogici, tutte le funzioni del NegCom e dei volanti compatibili con questa tecnologia! Se ancora oggi non disdegnate una partita a Wipeout 2097 (che a mio parere non ha ancora trovato degno rivale, almeno nel suo genere), a Rage Racer o a un qualunque altro titolo precedente all'avvento dei joypad analogici, troverete in questo pad la risposta adeguata alle vostre esigenze. Vi posso infatti assicurare che l'emulazione è pressoché perfetta e curata nei minimi particolari: ci si muove con lo stick sinistro e si accelera/decelera con quello destro, il tutto con una precisione impressionante. Non mancano neppure i riferimenti ai tasti NegCom (I, II, A e B), in modo da evitare problemi di qualsiasi genere.

Per una volta poi i vari tasti rispondono benissimo e persino il comando digitale, dell'odiato tipo tondo, si comporta egregiamente, svelando una precisione più che discreta. Un po' meno apprezzabile il materiale utilizzato per ricoprire i due stick, una gomma liscia non troppo esaltante, decisamente inferiore come "grip" rispetto al DualShock. Chiaramente non manca il pulsante del turbo.

Tirando le somme ci troviamo a che fare con un joypad davvero full-optional che, a dispetto di alcune carenze, riesce comunque a convincere e a proporsi come valida alternativa all'originale di Sony. Peccato solo per la storia delle batterie, che proprio non mi è andata giù.

WRIST RUMBLE – MADCATZ

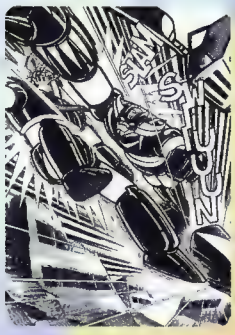
Da quando ho iniziato a trattare questa rubrica, mi sono capitate fra le mani periferiche di tutti i tipi, ma vi posso assicurare che nessuna di queste si può paragonare al Wrist Rumble. Praticamente l'accessorio in questione nasce con il nobile intento di simulare l'effetto feedback del DualShock con qualsiasi tipo di periferica. Quindi, in linea del tutto teorica, con un affare del genere dovreste riuscire a sentire le stesse vibrazioni generate dal pad Sony. In sostanza le cose non vanno affatto così e le motivazioni sono lampanti. Anzitutto il Wrist Rumble si allaccia al polso, quindi già perde buona parte del suo potenziale, dato che il funzionamento del DualShock si basa proprio sulle differenti vibrazioni generate dai due solenoidi inseriti nelle impugnature del pad. Per giunta tali vibrazioni passano direttamente per le mani, notoriamente più sensibili del polso. Certo, il led rosso che si accende a ogni sollecitazione è molto divertente e fa felici i bambini, però dubito che questa motivazione sia sufficiente a farvi dimenticare un vero DualShock o un Dual Force...

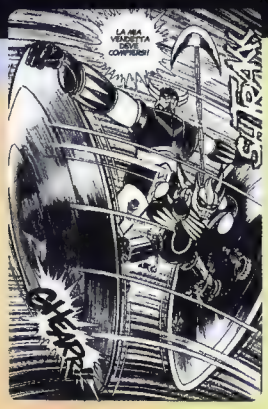
Anime & Co.

Cosa vedo, dei fumetti... Ma qua che ci stanno a fare? E' semplice, grazie alla mia lungimiranza sapevo già mesi fa che avrei dovuto permettermi una certa "elasticità" nei temi... Ed ecco che vado a proporvi un'ottima integrazione cartacea alla vostra videoteca...
MA

GOLDRAKE UFO ROBOT

® & © 1975 Go Nagai/Dynamic Planning

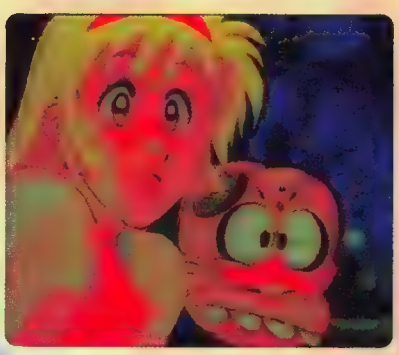




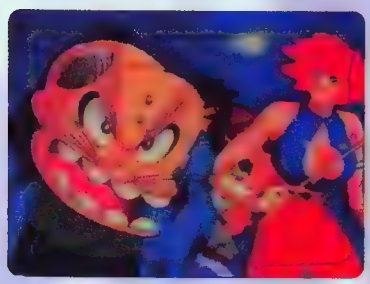
Le parole spese sulla più famosa creazione del divino Go Nagai (almeno qui in Italia) non saranno mai abbastanza. Quello che per milioni di individui "vissuti nel periodo sbagliato" (e cioè che non erano bambini incollati alla TV alla fine degli anni '70 e agli inizi degli anni '80) è semplicemente un vecchio cartone animato giapponese, per gli altri (la minoranza, va bene, ma nobilitata dal fatto che colui che scrive le appartiene...) è così tanto che è difficile descriverlo a parole. Semplicemente, per i primi bambocci tirati su a cartoni animati Goldrake è "il" robot per eccellenza, il più forte, il più grande, il migliore. Ricordo ancora i fiotti di adrenalina che partivano quando Aktarus si infilava nel condotto della spazzatura mentre la musica cominciava a incalzare, per non parlare delle urla belluine del protagonista necessarie ad attivare le armi. Solo dopo parecchi anni qualche dubbio minore è finalmente giunto a minare la teologia dell'Ufo Robot, tipo "Perché mai Aktarus deve girare due volte per raggiungere la cabina di pilotaggio" o "Ma se il Goldrake non c'è quando si butta che fa, si ammazza?", in ogni caso niente di così forte da poter attenuare le reazioni inconsulte che tutt'ora ho quando sento la musica che accompagna i combattimenti del robottone dal Tuono Spaziale.
Comunque sia, sono ben conscio di non essere solo nell'universo, che sparsi per l'Italia esistono numerosi altri mentecatti patiti quanto lo sono io di questa mitica figura. Proprio a questa selva di appassionati si rivolge una breve raccolta di due volumetti, contenenti alcuni episodi del manga originale di Goldrake: ben lontano dalle raffinatezze stilistiche dei manga attuali, Ufo Robot Goldrake (in originale Ufo Robot Grendizer) ci propone comunque degli scampoli preziosissimi di una serie epica, offrendo tra l'altro nel secondo volume due incredibili "crossover" con Mazinga e Mazinga Z, uno più bello dell'altro: nel primo Koji e Tetsuya (i piloti dei due Mazinga) sono sotto il controllo mentale di Vega e attaccano Goldrake senza esclusione di colpi, mentre nel primo il responsabile del massacro dei parenti di Aktarus si impadronisce del Grande Mazinga e dà il via a una storia sanguinosissima e incredibile. E' molto probabile che la passione che nutro per Goldrake sia capace di offuscare il mio giudizio, ma vi assicuro che questi due volumetti saranno in grado di fornirvi una nuova (benché antica) immagine di Goldrake e di rinnovare il vostro ardore mentre vi butterete dalla finestra gridando "Goldreeeeeeeeeeich!" a pieni polmoni. Accidenti, qui stiamo solo al primo piano...

CUTEY HONEY

® & © 1994 Go Nagai/Dynamic Planning - Toei Video



Parliamo sempre di Go Nagai, questa volta però occupandoci di un personaggio completamente differente. La procace Cutey Honey è la vera Sailormoon ante-litteram, benché sia decisamente più... er, "spigliata" di quest'ultima. Oramai giunta alla sua terza incarnazione, questa Cutey Honey è in pratica una prosperosa e sempre scollacciata ragazza capace di trasformarsi a piacimento, un po' come le "maghette" che imperversavano anni fa in TV anche da noi (benché le varie Gigì ed Emi non è che rimanessero nude così spesso quanto Honey). Similarmente a Sailormoon, Cutie Honey si autoproclama la "Combattente dell'Amore" e utilizza i suoi poteri per combattere il male (male sempre e comunque impersonificato da una ragazza prosperosa e poco vestita che si trasforma in mostro alla fine della puntata). L'intelaiatura di base dei vari episodi viene sfruttata in maniera molto gustosa, con una serie di gag autoironiche e scene di combattimento bizzarre, oltre a un nugolo di citazioni che rimandano ai più grandi lavori di Go Nagai, da Devilman a Mazinga (il nonno cyborg di Cutie è chiaramente quello che noi conosciamo come Rigel - da Goldrake - ed è provvisto dell'intero arsenale del Grande Mazinga). Cutey Honey è una serie estremamente buffa e divertente, ricca d'azione e di ammiccamenti vari, cosa che a quanto mi dicono riscuote molto successo...



GHOST SWEEPER MIKAMI– LA RESURREZIONE DI NOSFERATU

© 1994 Takashi Shiina / Shogakukan – Toei Animation

Il manga di GS Mikami l'abbiamo anche in Italia, ed è uno di quei manga del quale non ho mai capito il senso. I disegni sono tutto sommato onesti e le storie passabilmente fantasiose, ma i personaggi sono decisamente poco appetibili: Mikami è una "ghostbuster" d'assalto, molto formosa, molto violenta e interessata esclusivamente al denaro, mentre l'"assistente" Yokoshima è un ragazzo qualunque molto pavido, gracile e costantemente allupato. Fin qui niente di strano: questo genere di personaggi è molto comunque nelle serie nipponiche.

Peccato però che manchino i tratti che di solito "completano" le figure – Mikami è VERAMENTE interessata solo ai soldi, e Yokoshima è VERAMENTE un fifone maniaco. Questi comportamenti fissi generano una povertà di situazioni (che sono sempre le stesse) veramente incredibile e le sorti della storia sono rette esclusivamente dagli eventi piuttosto che dalla caratterizzazione dei personaggi. Fortunatamente

GS Mikami preso a piccole dosi (come nel caso di questo bel film) è anche divertente: La Resurrezione di Nosferatu è una storia banalissima ma ben disegnata, con dei momenti parecchio divertenti (Nosferatu che prende il sole e sfoggia una serie di collane di proiettili d'argento e crocifissi d'oro è un vero mito) e delle trovate che lo rendono molto migliore di quanto avrebbe potuto essere se fosse stato semplicemente "il film di Mikami". La cosa più interessante è costituita dal fatto che gli sceneggiatori non si sono lasciati prendere la mano né dal demenziale né dall'inquietante, alternando con intelligenza le scene stupide con quelle serie. In sunto un film molto carino, anche se dopo averlo visto non dovrete assolutamente farvi tentare dalla serie a fumetti originale.

DRAGON BALL Z – I TRE SUPER SAYAN

® & © 1992 Bird Studio / Shueisha – Toei Animation

Continuano gli schiaffi senza posa nei "lungometraggi" (non che siano così lunghi, questo dura 50 minuti) dedicati alla serie di Dragonball. Nel settimo atto (siamo già al settimo) intitolato "I

Tre Super Sayan" le esplosioni, i raggi di energia e le mazzate iniziano già nei primi minuti. La trama è assente in maniera spettacolare: Goku e soci (questa volta c'è anche Trunks) vengono assaliti in un centro commerciale da due cyborg. Per non devastare tutta la città (operazione comunque già portata avanti con successo) spostano lo scontro al Circolo Polare Artico, dove incontrano Vegeta, Piccolo e un terzo cyborg. Il film finisce qui. Scandalo, direte voi. Ma va'! E' proprio quello che piace ai fan di Dragonball. Francamente avevo apprezzato questo film già nella versione spagnola (intitolato Los Tres Grandes Super Sayan, un vero spasso, sembrava una corrida) e questa volta sono anche riuscito a comprendere il dialogo (che è più importante di quel che si possa pensare). Come al solito tutto il film è una sarabanda di gente che si cannoneggia, assume

pose plastiche, finge indifferenza quando viene colpita in piena faccia, vola e si teletrasporta senza posa – che ci volete fare? A me piace. Volendo fare i pignoli, non siamo ancora all'acme della rissa cum esplosione, allo zenith della violenza Dragonballiana: in questo settimo film Goku prende veramente troppe botte e passa una quantità esagerata di minuti a volare da una parte all'altra del Polo Nord (che è più grande di quanto si pensi) spinto dalla forza dei cazzotti del cattivo di turno. Mettiamolo bene in chiaro: noi vogliamo un film di due ore in cui Goku fa esplodere ALMENO una ventina di nemici diversi, senza mai usare la Genkidama (cheppalle) e senza la pantomima del "Come puoi essere così cattivo".
In mancanza di quello in cui noi speriamo, accontentiamoci di questo I tre Super Sayan, che non è poco.

VISITATE IL SITO DI

Playstation Force

xenia on line

WWW.XENIA.IT

Trucchi

A cura di Andrea "Jona" Loiudice

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

Versione in alta risoluzione
Dovete prima ottenere la patente A Internazionale, poi entrate nella GT League e vincete tutte e quattro le coppe, tra cui la GT World Cup.

– Sequenze FMV extra
Nell'Arcade Mode, ottenete le piste bonus e vincetele con una macchina qualsiasi. Bisogna correre con le auto di classe A, B e C e a livello di difficoltà 'Hard' o 'Normal' perché il cheat funzioni. Ora apparirà tra i 'Bonus Items' l'opzione extra 'Staff Video'.

– Selezione del livello
Inserite la parola 'HOUSE' come password e iniziate il gioco. Ora potete premere R1 durante la partita per selezionare un livello differente oppure R2 per selezionare una stanza differente in quel particolare livello.
– Invincibilità
Inserite la parola 'INFIN' come password e iniziate la partita. Ora sarete invincibili.
– Munizioni illimitate

Inserite la parola 'JUICY' come password per una fornitura illimitata di munizioni.

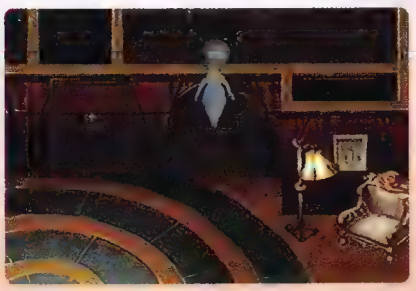
Camion
Selezionate un veicolo qualsiasi e poi tenete premuto semplicemente L1 finché la gara inizia.
– Buggy
Selezionate un veicolo qualsiasi e tenete semplicemente premuto R1 finché la gara inizia.
– Auto nascosta
Selezionate un veicolo qualsiasi e tenete semplicemente premuti R1 e R2 insieme finché la gara inizia.
– Varie auto
Selezionate un veicolo qualsiasi e schiacciate Giù sul pad nello schermo di selezione della trasmissione per poter scegliere tra un roadster, un bus, un veicolo che trasporta propellente per i razzi e un taxi. Tenete in mente che il numero di auto selezionabili dipende da quante chiavi avete trovato. Per esempio, per poter guidare l'auto della polizia, dovete completare il 'Circuit Mode' prima.
– UFO

Tenete premuti R1, R2, L1 e L2 nello schermo di selezione dell'auto per prendere un veicolo qualsiasi. Continuate a tenere premuti i pulsanti e schiacciate X nello schermo di selezione della trasmissione, poi tenete schiacciato Triangolo finché la gara inizia.
– Colori delle auto differenti
Premete Quadrato nello schermo di selezione dell'auto
– Piste al contrario
Completare il 'Circuit Mode' vi permetterà di correre su un qualsiasi circuito rovesciato.
– Stunt Mode
Completate il 'Tournament Mode' per accedere a questa nuova opzione nel tracciato Golden Gate.

– Salto del livello
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1, R1, L2 e R2. Ora premete Triangolo, X, Quadrato e poi Cerchio tre volte.
– Invincibilità
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1 e R1. Ora premete Triangolo due volte, X due volte, Quadrato e poi Cerchio.
– Tutti i Power-up
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L2 e R2. Ora premete Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo ed infine X.
– Tutti gli oggetti
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L2 e R2. Ora premete X, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato e poi Cerchio.
– Invisibilità
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1 e R1. Ora premete Quadrato due volte, Cerchio due volte, Triangolo e X.
– Resettare l'abilità fisica
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1 e R1. Ora premete X, Cerchio, Triangolo, Quadrato, X e poi Cerchio.
– Resettare l'abilità magica
Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1 e R1. Ora premete Triangolo, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo e Cerchio.
– Recuperare energia (limitatamente)
Premete L1 e L2 durante la partita per recuperare energia. Potrete farlo solo un numero limitato di volte.
– Intervista segreta
Suonate la traccia 15 del CD in un normale stereo per ascoltare un'intervista con Todd McFarlane, il creatore di Spawn.

TRUCCHI REGOLARI

– Volare oltre i muri
Questo trucco permetterà a Casper di accedere diversi luoghi nel gioco che altrimenti avrebbe visitato solo dopo aver trovato le chiavi corrispondenti. Per mettere in atto il trucco, semplicemente andate nell'angolo in alto a sinistra di una qualsiasi stanza e tenete premuti Su e Sinistra, poi schiacciate L1, R1 e Start. Per tornare all'azione, premete il pulsante Triangolo mentre ancora tenete schiacciati i pulsanti della combinazione di poco fa'. Ora dovete premere R1 per volare su e L1 per tornare indietro. Se vi accorgete di non volare abbastanza in alto ripetete il trucco una seconda volta per poter completare lo schermo.
– Turbo Casper
Per poter viaggiare a velocità molto



elevate in giro per la casa stregata, tenete premuti Triangolo e Quadrato, poi schiacciate tre volte R1. Quando lo premete per la terza volta entrerete nello schermo dell'inventario. Ora premete Triangolo per completare la sequenza e ritornare al gioco.
– Stanza segreta
Questo trucco permette a Casper di mettere le mani su tutti gli oggetti di cui ha bisogno per sconfiggere i suoi tre cattivi zii e su altri oggetti. Nell'entrata principale usate il cheat per volare sui muri e salite le scale a sinistra che portano al primo piano (con le porte blu). Quando siete lì giratevi in modo di essere di fronte alle scale da cui siete appena saliti e premete R1 per volare verso il fondo dello schermo finché non entrate in un'altra stanza.

– Selezione del livello
Mettete il gioco in pausa e premete Destra, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, R1, L1, R1, L1 e Cerchio. Se avete fatto tutto giusto apparirà un messaggio.
– Selezione dell'area
Mettete il gioco in pausa e premete Destra, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, R1, L1, R1, L1, Triangolo e poi Quadrato. Se avete fatto tutto giusto apparirà un messaggio.
– Vite infinite
Mettete il gioco in pausa e premete Destra, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo ed infine X. Se avete fatto tutto giusto apparirà un messaggio.
– Niente traffico
Mettete il gioco in pausa durante un livello 'classic' e premete Destra, Su, R1, L1, R1 e X per rendere il gioco dieci volte più facile senza il pericolo delle auto e dei camion.

– Codici segreti
Inserite come vostro nome uno dei seguenti per ottenere degli extra segreti.

CMGARAGE	Più auto ed altri veicoli
XBOOSTME	Velocizza il gioco
CMCOPTER	Visuale dall'elicottero (solo nel 1 player mode)
CMSTARS	Giocate di notte
CMFOLLOWTV	Nuove visuali
CMLOGRAV	Modalità gravità bassa
CMTOON	Orizzonte stile cartoon
CMRAINSU	La pioggia cade dal basso verso la cima dello schermo!
CMNOHITS	Elimina le collisioni, così potete guidare attraverso le altre auto
CMMICRO	Visuale stile micro machines
CMCHUN	Visuale stile go-kart
CMMAYHEM	Trasforma gli altri piloti in idioti
CMCATDOG	Invece di guidare auto siete dentro gatti e cani
CMHANDY	Rende la mani del vostro pilota più grandi nella visuale interna
CMDISCO	Rende le condizioni di guida molto nebbiose

– Tutte le piste
Per avere accesso a tutte le piste del gioco inserite JHAMMO come vostro nome.

TRUCCHI PLATINUM

– Super Deformed
Completate il gioco accedendo a tutti i personaggi, poi tenete premuto Select mentre scegliete il vostro combattente nella modalità a due giocatori. Continuate a tenere premuto Select finché inizia il combattimento. Ora potete tenere premuto Select tra i round per cambiare le dimensioni e la voce dei personaggi
– Roger e Alex
Raggiungete il terzo stage nella modalità per un giocatore e sconfiggete il vostro avversario quando vi rimane molta poca energia, in modo che il commentatore dica "Great". Il prossimo incontro sarà sulla spiaggia contro Roger o Alex. Continuate e finite il gioco per renderli entrambi utilizzabili.
– Devil e Angel
Giocate usando Kazuya e sconfiggete Devil, poi premete il tasto del pugno per selezionare Devil o quello del calcio per scegliere Angel.
– Giocare usando Kazuya con il vestito viola
Completate il gioco accedendo a tutti i personaggi, poi selzionate Kazuya premendo Start.
– Wire-Frame Mode
Completate il gioco accedendo a tutti i personaggi, poi tenete premuti L1 e L2 mentre selezionate un combattente. Teneteli schiacciati finché inizia lo scontro. Il vostro personaggio sarà formato da un wire-frame verde e la visuale sarà in prima persona, direttamente alle spalle del vostro personaggio. Ripetete il codice e sostituite i tasti L con R1 e R2 per avere una visuale in seconda persona.
– Sky Mode
Completate il gioco accedendo a tutti i personaggi, poi tenete premuto Select e Su mentre scegliete il personaggio. Tenete schiacciati questi pulsanti finché il combattimenti comincia, sentirete il rumore di un pugno se avete fatto tutto correttamente. Ora usate un uppercut o una spazzata per far volare in aria il vostro avversario!

CODICI PER ACTION REPLAY

FORMULA 1

- Buggy Mode
Tenete premuto Select e schiacciate Destra, Su, Triangolo, Sinistra, Su, Quadrato e Triangolo negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Buggy Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente e la vostra auto si trasformerà in una piccolo veicolo simile ad una buggy.
- Bike Mode
Tenete premuto Select e poi schiacciate Giù, Su, Cerchio, Triangolo, Destra, Su, Quadrato e Triangolo negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Bike Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente e la vostra auto si trasformerà in una futuristica motocicletta.

- Fire Track
Tenete premuto Select e poi schiacciate Quadrato, Cerchio, Su, Destra due volte, Cerchio e X negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Lava Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente e la grafica passerà ad una serie di colori grigi soltanto.
- Murray farfuglia
Tenete premuto Select e schiacciate Sinistra, Cerchio, Su, Giù due volte, Destra, Cerchio e poi Quadrato due volte negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Gibberish Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente. Murray parlerà ora piuttosto male, ma dov'è la novità?
- Frameout City
Tenete premuto Select e schiacciate Sinistra, Cerchio due volte, Triangolo due volte, Cerchio, Su, Destra negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Bonus Track Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente. La pista bonus può ora essere selezionata la prossima volta che intraprenderete una single race. Potete fare tutto ciò solo dopo aver terminato il Championship mode con una prima, seconda o terza posizione.
- German Mode
Tenete premuto Select e schiacciate Giù, Su, Sinistra due volte, Quadrato, Cerchio e poi X negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'German Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente.
- Spanish Mode
Tenete premuto Select e schiacciate Triangolo, Cerchio, Destra, Cerchio, Triangolo, Cerchio e poi Destra negli schermi di pratica, qualificazione o gara. La parola 'Spanish Mode Activated' apparirà se avete fatto tutto correttamente.

ZONE

DEAD BALL ZONE

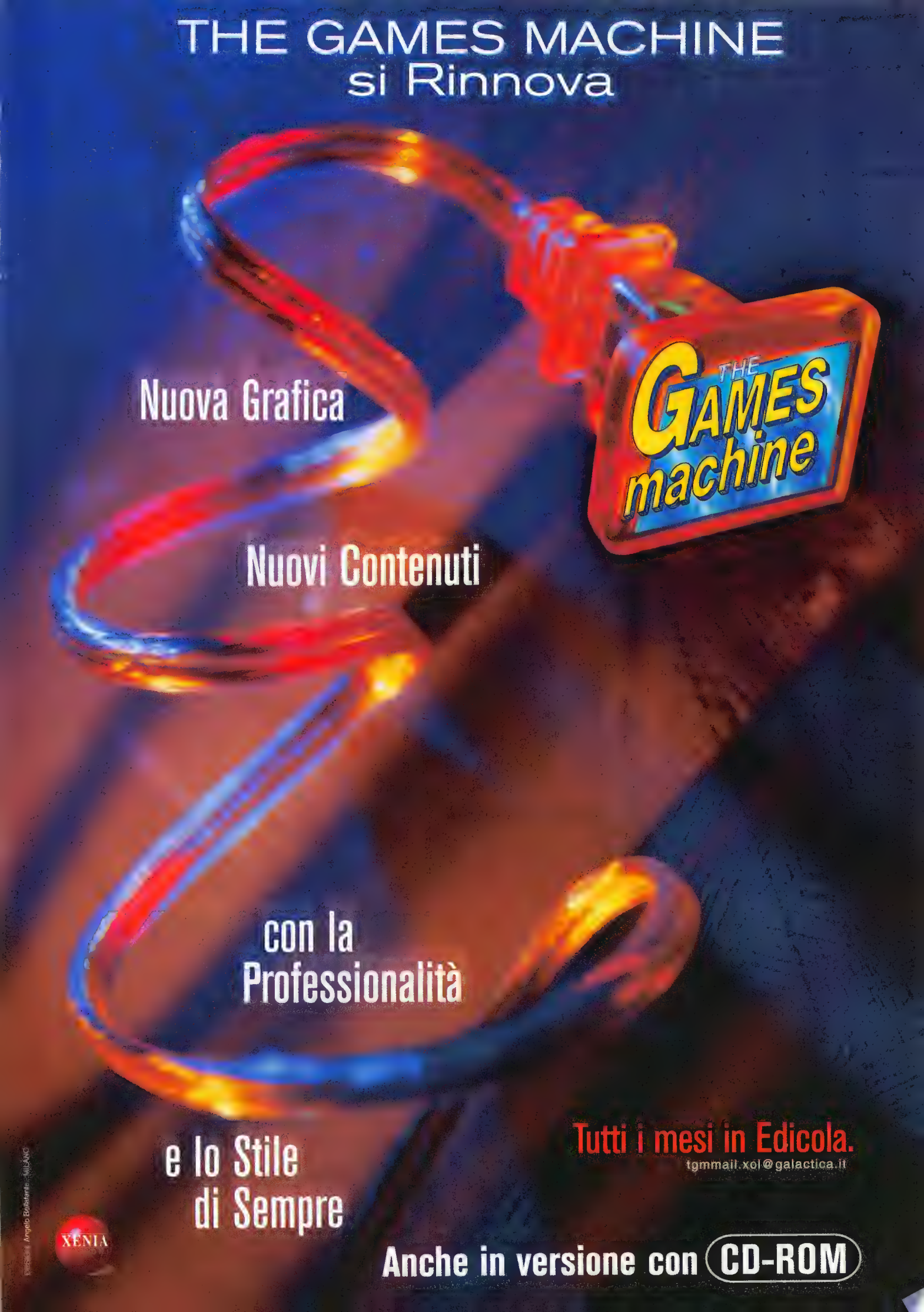
La squadra del player one segna 255 800AF938 00FF
La squadra del player one segna 0 800AF938 0000
La squadra del player two segna 255 800AF93C 00FF
La squadra del player two segna 255 800AF93C 0000
Pistole infinite 800AF990 00FF
Bombe infinite 800AF994 00FF
Motoseghe infinite 800AF998 00FF
Tutte le squadre 8001 952C 0003

LEAGUE MODE
(Potete usare un codice alla volta)
Selezionare la Local League 8001 A1 AA 0003
Selezionare la National League 8001 A1 AA 0002
Selezionare la Geosphere League 8001 A1 AA 0001
Selezionare la CyberWar League 8001 A1 AA 0000

DEATHTRAP DUNGEON

Antidoto infinito 0000 800C6D30 FFFF	D00C6D30
Forza infinita 0000 800C6D34 FFFF	D00C6D34
Velocità infinita 0000 800C6D38 FFFF	D00C6D34
Icy Pool infinita 0000 800C6D3C FFFF	D00C6D3C
Warding infinito 0000 800C6D40 FFFF	D00C6D40
Anti Magic infinito 0000 800C6D44 FFFF	D00C6D44
Invisibilità infinita 0000 800C6D48 FFFF	D00C6D48
Red Sword 0106	800C6CC0
Black Spirit Sword 0106	800C6CC4
Silver Sword 0106	800C6CC8
Venom Sword 0106	800C6CCC
Magic Warhammer 0106	800C6CD0
Energia infinita FFFF	800C6D2C
Flamelance infinito FFFF	800C6CE4
Lanciafiamme infinito FFFF	800C6CE0
Bombe infinite 800C6CE8 FFFF	
Granate infinite FFFF	800C6CEC
Blunderbuss infiniti FFFF	800C6CF0
Infernal Device infiniti FFFF	800C6CF4
Fireball infinite FFFF	800C6D08
Razorspell infinite FFFF	800C6D0C
Jetspell infiniti FFFF	800C6D10
Razorspell infinite FFFF	800C6D14
Arc of Power infiniti FFFF	800C6D18
War Pigs infiniti FFFF	800C6D1C
Star Spell infinite FFFF	800C6D04
Fire Fly infiniti FFFF	800C6D00
Silver Key infinite 018E	800C6D2C
Red Key infinite 018E	800C6D5C
Gold Key infinite 018E	800C6D54

THE GAMES MACHINE
si Rinnova



Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la Professionalità

e lo Stile di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

XENIA

Anche in versione con CD-ROM

Siete pronti per l'avventura? Avete preso tutto? Bene, l'importante è che sappiate che cosa vi attende nel pacifico villaggio di Inoa. E scoprirete che non è tutto oro ciò che luccica...

A cura di Mao

ALUNDRA

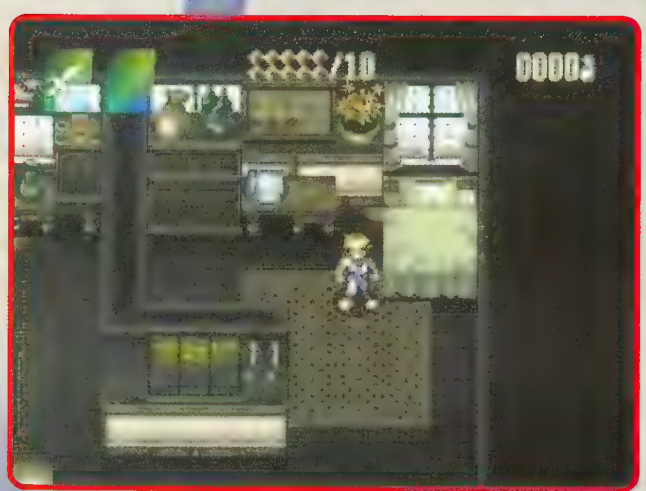
アランドラ

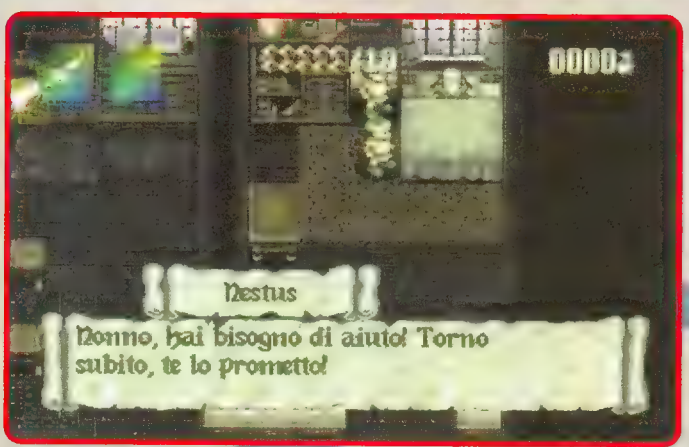
PRIMA PARTE

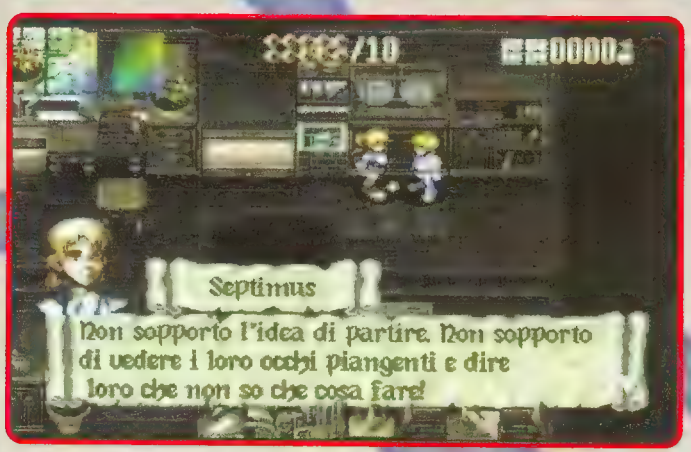
PROLOGO

La vostra avventura comincia sulla nave che porta a Inoa, ma capite subito che c'è qualcosa che non va e, soprattutto, che razza di sogni fate? Insomma, urge vederci chiaro e al più presto. Entrate in tutte le porte blu che portano alle cabine e parlate con il Capitano Merrick. Nella porta a fianco troverete una specie di magazzino e dovrete parlare con i due uomini all'interno. A questo punto tornate nella sala dove avete parlato con Merrick, salite le scale e parlateci nuovamente. Verrete invitati a farvi un pisolino e tutto quello che vi rimane da fare è tornare nella vostra stanza. Vi risveglierete dopo avere sognato una entità di nome Melzas e altrettanto automaticamente vi ritroverete vittime di un naufragio senza precedenti e fondamentalmente qui inizia la vostra vera avventura. La spiaggia sulla quale vi ritrovate è quella di Inoa e in un modo o nell'altro ci siete arrivati... Jess si prenderà cura di voi spiegandovi che siete l'unico sopravvissuto al naufragio e che potrete stare da lui finché non vi sarete ripresi: proprio vicino al vostro letto trovate il diario magico con il quale salvare la vostra posizione.

apparsi in sogno (la faccenda inizia a incupirsi sempre di più...). Esplorate se volete il villaggio, ma il vostro primo obiettivo è quello di visitare l'abitazione di Wendell (quella alla sinistra della cuccia del cane, in direzione ovest rispetto alla casa di Jess). Scoprirete che è malato e, parlando con la gente al suo capezzale, vi verrà detto di andare a chiamare Septimus, il saggio del villaggio (senti che rima!). Orbene, una volta raggiunta l'abitazione di Septimus (a nord dalla casa di Wendell), scoprirete che questo non è in grado di fare nulla e l'unica speranza è quella di recuperare il Libro di Elna, un antico manufatto che permette di entrare fisicamente nei sogni della gente, che si trova nella Magione di Tarn a est di Inoa.





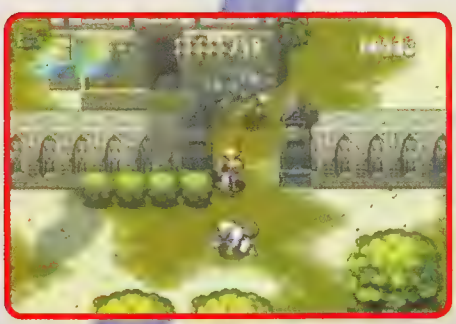


CAPITOLO 2: IL VILLAGGIO DI INOA

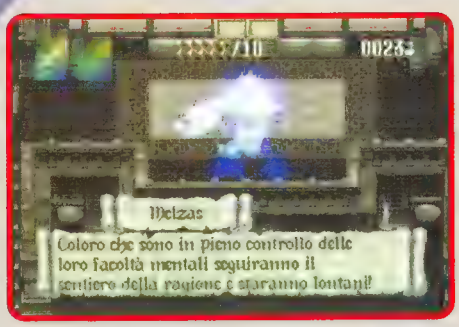
Usciti dall'abitazione, incontrerete Sybill la quale vi dirà che vi aspettava e che le siete

CAPITOLO 3: LA MAGIONE DI TARN

Una volta raggiunta l'abitazione di Tarn, verrete attaccati dai Murgg, una misteriosa razza scimmiesca che imparerete a odiare poco più

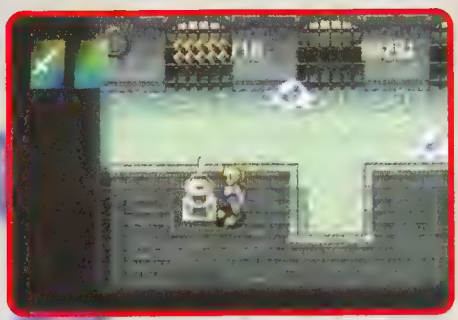


avanti. All'ingresso dell'abitazione si materializzerà ai vostri occhi la visione di Melzas che vi scoraggerà dal continuare e verrete attaccati nuovamente dai Murgg, con la differenza che



questa volta potrete anche difendervi e, una volta che li avrete eliminati, sbloccherete tutte le porte.
Procedete nella porta centrale: verrete attaccati da nuovi Murgg e, quando li avrete fatti fuori, apparirà una cesta sul tavolo contenente un Tonico di Forza. Uscite e tornate nella stanza principale per prendere le due porte a destra e sinistra. Quella di destra porta a un vicolo chiuso ma troverete delle erbe, mentre quella di sinistra conduce a un corridoio infestato dai Murgg, ma per il momento non potete aprire la porta in fondo al corridoio. Tornate indietro e prendete il piccolo passaggio nella sala principale tra la porta di sinistra e quella centrale. Nella nuova stanza troverete una libreria e una leva: colpite quest'ultima per rivelare un passaggio segreto e scendete le nuove scale finché non troverete un cancello bloccato. Uccidete i due blob presenti per farlo alzare e fermatevi in cima al nuovo passaggio. Per evitare di essere schiacciati dai macigni premete il pulsante della corsa e fatevi tutto il corridoio. Vi ritroverete in un nuovo passaggio con due leve che dovrete posizionare entrambe a destra, dopodiché potrete salire sul ponte e accedere alla stanza inferiore. In questa nuova stanza troverete delle palle chiodate appese al soffitto, che si sganceranno non appena vi avvicinerete troppo (aiutatevi con le ombre). Quando avrete fatto cadere tutte e quattro le sfere, apparirà una cesta contenente dell'erba medica.
Ora scendete le scale e incapperete in un nuovo cancello abbassato: troverete inoltre due barili, uno dei quali deve essere posato sulla pedana gialla per aprire il cancello.

Procedete lungo il nuovo passaggio aperto, fate cadere le palle chiodate e sistemate i barili sulle pedane gialle come fatto poc'anzi per aprire il cancello a destra. Prendete il contenuto delle due ceste (un'erba medica e un Falco Dorato), poi prendete le scale a destra e premete la leva nella nuova stanza per quindi proseguire nella porta aperta. Vi ritroverete in una stanza con tre cancelli e una leva che può essere spostata in più posizioni.

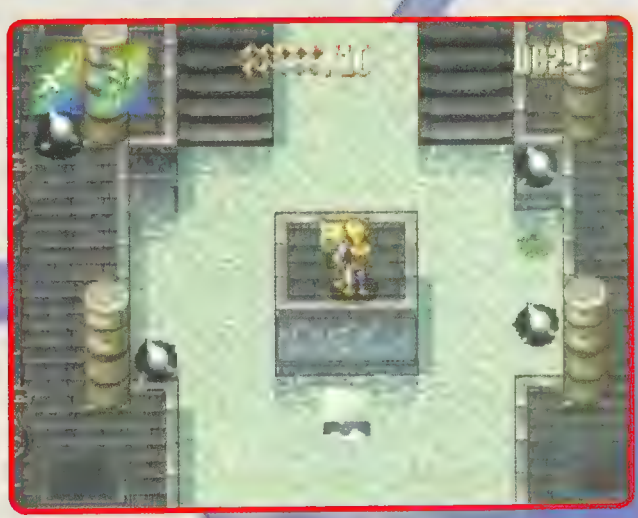


Posizionate la leva in modo che si apra il cancello centrale (dev'essere a destra) e recuperate l'erba al suo interno facendo attenzione alle palle chiodate, poi uscite e tornate nella sala con la leva e i tre cancelli. Aprite quello di destra (leva a sinistra) ed entrate. Qui bisogna muovere la pedana utilizzando l'apposita leva e raggiungere il centro della stanza: nella cassa troverete una chiave che vi tornerà utile tra poco, poi uscite dalla scala a sinistra. Aprite la cassa e recuperate un Vaso della Vita, poi uscite dalla porta inferiore e vi ritroverete nella stanza principale della Magione di Tarn. Usate la chiave recuperata qualche istante fa sulla porta bloccata in cima alle scale e poi aprite le due casse nella stanza. A questo punto non vi rimane altro da fare che raccogliere il libro sul tavolo, il famigerato "Libro di Elna", con il quale potrete facilmente entrare nei sogni della gente con l'aiuto di Septimus. E' tempo di ritornare a Inoa e tentare di salvare Wendell...

CAPITOLO 4: WENDELL NON CE LA FA

Ritornati nella casupola di Wendell, avrete un breve dialogo con Septimus nel quale gli direte che avete recuperato il libro di Elna. Siete pronti per entrare nel sogno del vecchiardo? Bene, a questo punto dovreste ritrovarvi nel sogno di Wendell.

Salite le scale fino al ponte di legno e dovreste vedere davanti a voi Wendell circondato da cinque blob . Colpite la leva qui e noterete il blocco di granito alla vostra destra spostarsi. Procedete nel nuovo passaggio finché non arriverete in prossimità di una leva: premetela, scendete e aprite una cesta contenente un'erbetta.



Tornate da dove siete venuti e noterete che il macigno che ostruiva il passaggio è sparito, perciò seguite il nuovo passaggio sino a giungere in prossimità di una nuova leva. Premetela e andate a destra finché raggiungerete l'ennesima leva che dovete per forza di cose premere. Continuate il vostro cammino in basso e raggiungete una nuova leva, poi seguite il cammino e superate i ponti e i passaggi finché non raggiungerete una cesta: all'interno di

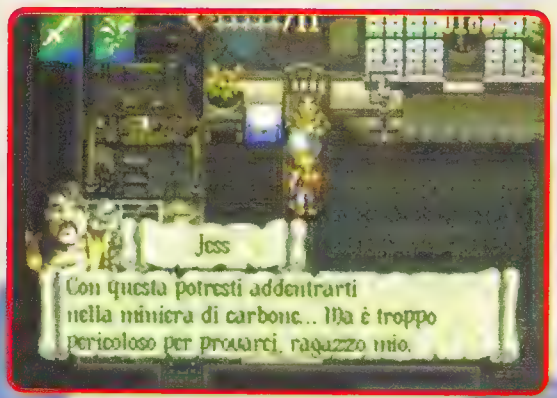
questa troverete un Falcone Dorato.
Ritornate in direzione dell'ultima leva che avete tirato, passate sotto l'arco di pietra e, appena entrati nella nuova zona, un cancello si chiuderà dietro di voi. Dovrete affrontare e sterminare tutti i blob che appariranno e a quel punto il cancello si aprirà nuovamente e apparirà una piastra sulla destra. A questo punto dovrete camminare su dei ponti di legno nel modo corretto. Il percorso giusto da seguire è prendere il ponte in alto, incrociare e scendere a quello in basso, poi al successivo incrocio prendere nuovamente quello in alto. Appena in prossimità di due nuovi ponti di legno, prendete quello inferiore e raggiungerete la zona in cui Wendell era circondato dai blob azzurri. Al vostro arrivo, i blob si uniranno in un unico grande marmellatone che dovrete colpire una valanga di volte prima di farlo crollare.
Al termine dello scontro Wendell sparirà e voi tornerete alla realtà.
Wendell riprenderà conoscenza e chiederà cosa diavolo è successo e, dopo le dovute spiegazioni, potrete abbandonare la casa. All'uscita un tale di nome Giles vi dirà che il prete di Inoa, Ronan, vuole parlare con voi e voi non dovrete fare altro che seguirlo. Giungerete al santuario e Ronan vi obbligherà a pregare gli dei, dopodiché potrete anche andarvene, per ora non avete nulla da fare qui.

Tornate da Septimus e parlategli in modo da venire a conoscenza di un sacco di nuove cose sui vostri poteri e sul libro di Elna. A un certo punto sentirete un gran botto e dovrete seguire Septimus fuori dalla casa per scoprire cosa diavolo è successo: è crollata la Miniera di Inoa situata a Nord Ovest del villaggio e che un uomo infortunato è stato portato in salvo. Andate a visitare Olen, il ferito, nella casa direttamente sopra la fontana e lo troverete agonizzante nei suoi sogni. Dopo avere parlato con tutte quante le persone al capezzale di Olen fate per andarvene e arriverà Septimus. Potrete così entrare nella mente di Olen e cercare di capire cosa diavolo è accaduto nella miniera.

CAPITOLO 5: IL SOGNO DI OLEN

Vi ritroverete nella miniera all'interno della mente di Olen. Parlate con tutti poi entrate nella stanza a destra e parlate con Zane, il quale vi illustrerà come accendere il macchinario della miniera. Basta semplicemente spostare le leva di sinistra due volte, quella di destra una e nuovamente quella di sinistra. Tornate indietro e parlate di nuovo con Olen, dopodiché la miniera crollerà e appariranno dei murgg che dovrete affrontare e sconfiggere. Aprite velocemente la cesta che apparirà (contiene un Falco Dorato), perché sembra che

Olen sia stato ferito a morte e uscirete dall'incubo.
Olen morirà e Beaumont vi dirà di andare a parlare con Jess. Giunti a casa, Jess vi dirà che



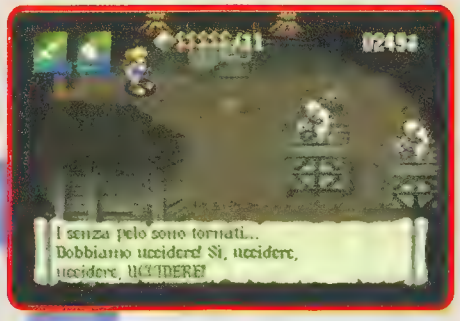
ha preparato una bomba per voi e si allontanerà per andare a vedere il danno alla miniera, poi parlate con Meade, Jess e Kline. Mettete la bomba appena presa sui macigni e apprestatevi a entrare nella miniera.

CAPITOLO 6: LA MINIERA DI INOA

Appena dentro ci sarà un altro smottamento che impedirà di proseguire per il passaggio. Piazzate una bomba e allontanatevi. Proseguite per il passaggio appena aperto e seguite i binari fino in alto a sinistra. Fate fuori le tartarughe e posizionate una bomba sul blocco di cemento. Scendete le scale, seguite la strada nell'acqua e

incapperete in un uomo di nome Lyman che è attaccato dai murgg.

Quando i mostri l'avranno fatto fuori si riverseranno contro di voi. Fate fuori le bestie e poi noterete che Lyman è stato ferito mortalmente. Esaminate il cadavere e troverete una chiave che servirà per aprire il cancello nella sala del macchinario che avete visto pure nel sogno di Olen. Aprite le casse e accaparratevi il contenuto. Rifatevi il percorso al contrario e andate nello stanzino all'ingresso, aprite il cancello e utilizzate le leve come avete imparato precedentemente (due volte quella di sinistra, poi quella di destra e poi quella di sinistra). Andate ora verso il carrellino e saltateci dentro. Percorso un tratto di binario, incoccerete contro la leva bloccata: tornate sui binari appena percorsi ed entrate nella stanza a sinistra. Fatevi strada nella stanza piena di tartarughe di roccia e assisterete a una nuova frana. Tornate nella zona dove avete mollato il carrello ed entrate nella porta a destra. Gettate una bomba nell'acqua vicino alle rocce e proseguite nel nuovo passaggio. Attraversate la stanza con i pali di legno piantati nell'acqua e salite fino a raggiungere la stanza in alto a sinistra.
Premete la leva per fare partire il motore e ritornate indietro. Il cancello che proteggeva la leva davanti ai binari è finalmente abbassato e voi potrete agire su questa per spostare il cambio dei binari. Saltate nuovamente sul carrello e vi ritroverete in una zona dove c'è solamente una leva che dovrete tirare: entrate nel cancello e vi ritroverete attaccati da quattro



murgg. Prima di abbandonare la stanza, esaminate il cadavere di Jaylen che ha addosso una chiave.

Tornate sul carrello e fatevi ricondurre all'ingresso. Noterete che la leva bloccata vista in precedenza ha liberato quella poco sopra: scendete dal carrello e andate ad attivare la suddetta leva, poi fate ritorno al carrello e preparatevi ad affrontare una nuova sezione delle miniere. Appena scesi dal carrello usate la chiave trovata poco prima sul portone di legno: dietro troverete un carrello vuoto in una sezione dei binari a forma di U. Aprite tutte le ceste aiutandovi con i carrelli di sabbia per raggiungere le piattaforme più alte e se volete salvare la vostra posizione, camminate sulla pedana del teletrasporto che si trova al centro della stanza. Da qui scendete le scale e cominciate a saltare sui paletti di legno fino a raggiungere una leva che fa abbassare una piattaforma. Salite sul carrello e fate in modo di distruggere le rocce che ostruiscono il passaggio. Ora potrete facilmente accedere alla stanza verso sinistra. Usate una bomba per rivelare un passaggio e poi gettatevi nel buco: vi ritroverete in una stanza piena di acqua e dovrete raggiungere il cadavere di Zane riverso a faccia in giù.

Nella cassa vicino al suo corpo troverete però la chiave che apre il cancello nello stanzone principale, apritelo e spostate la leva del cambio dei binari, saltate dentro il carrello e raggiungerete una nuova area della miniera. Tentate di andare a sinistra, ma come da copione franerà tutto. Andate quindi verso destra e vi troverete in una stanza con delle casse gialle. Spostatene qualcuna per salire sulla piattaforma di legno per raggiungere una pedana a sinistra, fino a raggiungere l'altro lato della frana. Raccogliete il Falco Dorato dalla cassa e poi seguite i binari che escono dallo schermo in alto a sinistra. Prendete l'erba nella cassa, poi saltate sulla piattaforma a sinistra e sul carrello che vi porterà in una nuova zona. Salite le scale, seguite il passaggio e vi ritroverete al cospetto di un terzo motore: per avviarlo dovrete colpire tre volte la leva di sotto e una quella di sopra. Ma non basta e, per avviare definitivamente il macchinario, dovrete saltarci sopra tre volte. Salite ora sulla piattaforma

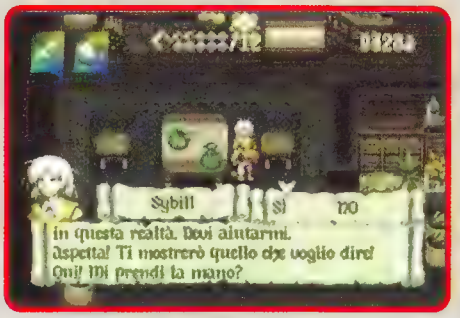
ascensore e verrete trasportati in una stanza con una piscina di acqua rigenerante (basta

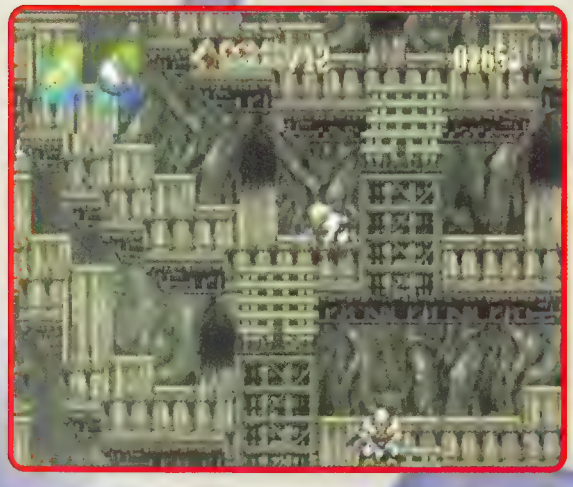
andare dove ci sono le scintille). Salite sul ponte, uscite e vi ritroverete nell'ultima stanza, dove farete conoscenza con il capo dei murgg, tale Zazan.
Quando questo avrà finito di rimproverare i suoi scagnozzi, potrete finalmente affrontare l'ultima ondata di murgg e mettere così la parola fine alla sezione miniera. E' sottinteso che dovrete aprire la cassa per ricevere un Vaso della Vita, prima di uscire dalla stanza.

Fuori dalla miniera ci sarà un altro smottamento e una frana bloccherà l'accesso definitivamente alla zona. Andate a sinistra e avrete la raccapricciante visione della zona in cui vivono i murgg. Scesi dall'albero, entrate nell'unica fessura in cui potete e troverete una leva bloccata, con la quale per il momento non potrete fare nulla.
Tornati indietro, incontrerete finalmente Kline e compagnia bella, che nel frattempo sono riusciti a raggiungervi da un altro lato. Per ritornare a Inoa, prendete la strada a sud, poi andate a est e da lì leggete i cartelli.

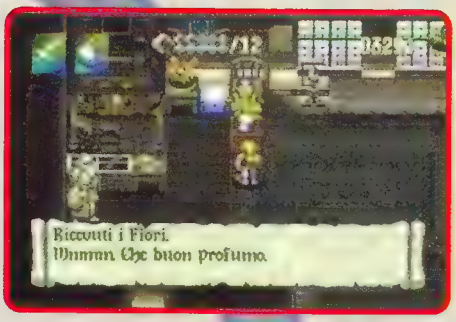
CAPITOLO 7: UN LUPO MANNARO AMERICANO A INOA

Titolo che c'entra ben poco, anzi solo parzialmente, per introdurvi al nuovo capitolo dell'avventura. Tornati a Inoa, non potrete entrare in casa "vostra" perché la porta è bloccata da una donna di nome Sierra. Questa vi dirà di andare a trovare Sybill che si trova nella casa nell'angolo in alto a destra del villaggio. Qui Sybill vi dirà che fa dei sogni e che questi sogni notoriamente si avverano, vi pregherà di prenderle la mano e assisterete alla mutazione di Kline in un lupo mannaro.
Ora potrete tranquillamente tornare a casa e far smammare Sierra.
Appena entrati in casa, Jess vi accoglierà chiedendovi di portare un mazzo di fiori alla tomba di Olen .





Prendete i fiori e dirigetevi al cimitero a nord di Inoa, andate verso la tomba di Olen e posate i fiori sull'unica lapide sguarnita.



CAPITOLO 8: ALL'OMBRA DE' CIPRESSI E DENTRO L'URNE

Appena posizionati i fiori sulla tomba di Olen, un fenomeno strano si manifesterà: una luce e una voce vi chiameranno dall'alto; appena arrivati in prossimità di una roccia, questa si abbasserà permettendovi di entrare nelle catacombe, anzi nella Cripta di Lars.

Scendete le scale, raggiungete la parte inferiore della balconata ed entrate nella porta a destra; salite per andare a leggere la placca sul muro. Apparirà uno spirito che vi inviterà a rendere omaggio agli altri santi della cripta. Per fare questo dovrete tor-

nare nella stanza precedente e portarvi nei pressi delle placche poste sul muro in un determinato ordine. C'è anche tutto un discorso di logica, ma vi assicuro che è meglio che seguiate le mie indicazioni per fare molto prima. I Santi sono rispettivamente da sinistra a destra: Saint Green, Saint Blue, Saint White, Saint Red, Saint Brown. Per rendere il giusto omaggio dovrete ringraziare i Santi nel seguente ordine: Saint White, Saint Blue, Saint Red, Saint Green, Saint Brown. Dopo avere parlato con i Santi nel giusto ordine, sentirete un rumore; tornando nella stanza del primo Santo vi chiederà se avete reso omaggio e se siete pronti a entrare nelle catacombe. Tornate ora nella stanza dei Santi e si sarà aperto un passaggio in basso.

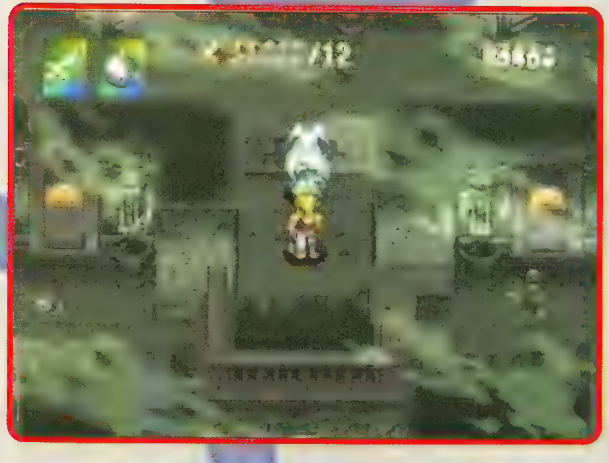
Nella nuova stanza leggete le placche su tutti e due i muri per fare apparire dei nemici che, una volta eliminati, vi permetteranno di raggiungere uno scintillio: se urtato provocherà l'estensione di un ponte per raggiungere delle casse.

Prendete ora la strada sottostante, andate a destra, scendete le scale, leggete la placca sul muro e poi andate leggermente in basso per finire in un buco. Vi ritroverete in una zona piena d'acqua, con dei nemici, dei barili e via dicendo. La prima cosa da fare è lanciare un barile in acqua, evitando di colpire i nemici; fate fuori questi ultimi e poi spostate l'altro barile nell'angolo in basso a sinistra, saltate sulla pedana e aprite la cassa.
Procedete verso le scale per trovare un'altra

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

cassa e una piattaforma per salvare la posizione e rigenerarsi.
Andate a ovest dalla suddetta piattaforma e una grossa palla chiodata cascherà dal soffitto, facendo un buco nel pavimento. Aggirate il buco e andate a nord, salite sullo scalino, leggete la targhetta, buttatevi nel buco poco sotto e vi troverete nuovamente nella stanza allagata: la leva di sinistra deve essere a sinistra e quella di destra a destra. Mettendo le leve in questa posizione, attiverete l'ascensore che vi permetterà di raggiungere la statua al centro della stanza superiore. Ispezionando la statua, l'energia verrà ripristinata e appariranno contemporaneamente due piattaforme per un breve periodo di tempo. Saltate su quella di destra, attivate il meccanismo e si aprirà un tunnel nella parte inferiore della stanza. Fatevi strada fino al nuovo passaggio passando dalla piattaforma semovibile di sinistra e vi ritroverete in una stanza con quattro piedistalli e altrettante sfere violacee.
Bisogna illuminare le sfere colpendole seguendo un determinato ordine: Est, Ovest, Sud, Nord. Apparirà uno spirito che alzerà il cancello della stanza a destra, perciò recatevi di corsa lì.
Uccidete tutti i nemici e, quando la piastra di pietra si sarà smaterializzata, scendete le scale. Nella nuova stanza cadranno due palle chiodate che faranno due buchi nel pavimento: ignorate, per il momento, e andate a destra in una stanza con due buchi quadrati nel pavimento. Entrate in uno qualsiasi di questi e si aprirà il cancello dietro al quale c'è una cassa che contiene una chiave.
Con questa chiave potete aprire la porta nella parte superiore della zona e nella stanza nuova, premete la leva di sinistra e quella di destra. Entrate nella porta appena aperta e spingete il blocco di granito nel buco sul pavimento per azionare il meccanismo delle piattaforme in questa stanza. Usate le piattaforme per raggiungere il barile nella parte in alto a sinistra dello schermo, per portarlo successivamente nella parte superiore della stanza e usarlo come scaletta per riuscire a raggiungere la statua.
Se dovesse succedervi di cadere di sotto, vi ritroverete in una stanza piena di acqua con tanti blob e una cassa. Per aprire il cancello che riconduce al piano superiore dovrete uccidere tutte le creature, mentre per raccogliere il contenuto della cassa (un Falco Dorato, importantissimo), dovrete aiutarvi



spostando le rocce da un punto all'altro e usarle come appoggio per i vostri salti.
Ora dovrete ripercorrere la strada indietro fino a raggiungere i nastri trasportatori (al primo livello) e salire sul nastro di sinistra. Al contatto con voi, la piattaforma comincerà a muoversi verso l'alto e noterete che c'è un passaggio alla vostra destra che porta a una cassa contenente un Tonico di Forza.
Da qui buttatevi di sotto dove vi ritroverete con delle piattaforme fare avanti e indietro: per recuperare il Tonico nella cassa dovrete saltare con agilità su queste, poi uscire dallo schermo a destra e tornare nella stanza dei nastri, salite sempre su quello di sinistra e poi saltate dalla piattaforma al corridoio. Nella stanza oltre la

è quello di illuminarle tutte contemporaneamente, ma tenete presente che una volta colpita, una sfera sta accesa per un periodo limitato di tempo e quella centrale dura proprio un attimo e deve essere l'ultima a essere accesa. Fatto? Bene, perché nella stanza successiva dovrete uccidere tre blob e solo allora si apriranno i cancelli. Invece di andare a destra, tornate sui

una Cresta Rubino. Forse una di quelle Creste di cui parlava Zazan con i suoi murgg alla miniera? Ehehehe...
Comunque apparirà una piastra da teletrasporto che ricondurrà nella stanza dei cinque spiriti. Ora potete tranquillamente fare ritorno a Inoa, mentre alle vostre spalle la catacomba di Lars si sigillerà per sempre...

CAPITOLO 10: SIAMO DEI FANTOCCI NELLE MANI DELLE DONNE

Al vostro ritorno a Inoa scoprirete che ci sono stati due nuovi casi di prigionieri dei sogni. Si tratta di Nadia e Bonaire. La prima cosa da fare è andare a casa di Jess e salvare la posizione di gioco, dopodiché è necessario correre da Nadia (la casa vicino alla tenda dell'Indovina) che ha un grosso problema. Se si addormenta le cose intorno a lei esplodono! Nadia chiede disperatamente di portarle Bonaire. Recatevi nella casa di fianco e parlate con la gente al capezzale di Bonaire, parlate con lui e con tutti gli altri personaggi. Dopodiché parlate nuova-

porta davanti a voi, troverete quattro piedistalli e altrettante sfere viola. Il vostro compito

vostri passi riaccendete le sfere e uscite dalla porta di sinistra. Salite le scale e appena giunti in cima, un grosso blocco di cemento cadrà alle vostre spalle. E' la stanza del boss, un golem di pietra abbastanza duro ma lento e prevedibile. Una volta fatto fuori il golem o mummia che dir si voglia, entrate nella nuova stanza a destra e apparirà una visione di Lars che vi donerà quattro casse, l'ultima delle quali contiene

mente con Bonaire e preparatevi ad affrontare il suo terribile incubo. Bonaire è infatti schiavo di una donna di nome Sara che lo tortura e gioca con la sua mente.

Camminando in avanti dalla vostra attuale posizione, incontrerete la statua di un drago che tiene una sfera viola tra le zampe. Colpite la sfera e tutti i blocchi blu diventeranno trasparenti, mentre quelli rossi solidi. Ritornate

all'inizio e attraversate la strada occupata dal blocco blu precedentemente. Quando incapperete in un blocco rosso, gettatevi giù da una scala all'altra per raggiungere la piattaforma di teletrasporto che vi porterà in una caverna. Procedete finché non incontrerete un'altra piastra di teletrasporto. Vi ritroverete in una zona con dei blob e delle rocce: eliminateli e poi spingete la terza roccia a sinistra per fare abbassare una scala che conduce in alto. Ma scendete invece in direzione del ponte di legno e troverete un'altra statua a forma di drago, colpitela per far ritornare i blocchi blu solidi. Tornate indietro e, prima di salire la scala, buttatevi di sotto per raggiungere una zona dove si trova una cesta. Apritela e troverete una chiave. Per ritornare indietro, spostate le rocce nelle ampie zone a livelli: così facendo appariranno delle scale di collegamento. Tornate alla prima scala e, forti della vostra nuova chiave, aprite la porta in cima. Appena entrati nella stanza si un cancello chiuderà dietro di voi e dovrete affrontare una valanga di blob per fare apparire una cesta che contiene la seconda chiave. Presa la chiave tornate nella stanza con il drago; attivatelo e poi salite sulla piastra di teletrasporto per tornare alla posizione in cui avete tirato giù la prima scala. Ora salite la scala a sinistra, evitando le palle chiodate, e aprite la porta con una chiave. Nella nuova stanza vedrete e sentirete Bonaire e Sara, ma per il momento non ci potete fare nulla. Finita la scena saltate sopra l'interruttore per attivare e far spostare il macigno fuori dalla caverna. Uscite e sul bordo massimo del ponte rotto, raggiungete la zona dove si trova la leva che avete visto all'inizio della sezione. Andate sopra la leva e gettateci una bomba, dopodiché dovrete essere lesti a saltare sulla piattaforma che apparirà alle vostre spalle. Tirate un'altra bomba sulla leva per fare apparire una piastra di teletrasporto. Vi ritroverete in un'altra stanza con una porta e un altro teletrasporto. Ignorate quest'ultimo e aprite la porta con l'ultima chiave che avete nell'inventario.

Lo spazio a mia disposizione è terminato e vi posso rimandare alla seconda e ultima parte di questa soluzione al mese prossimo...

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

PLAYSTATION + 2°PAD + MEM. CARD + GIOCO £ 299000
VOLANTE CON VIBRAZIONE PSX/NES64/SAT £ 179000
JOIPAD + MEMORY £ 39000

ACTION REPLAY £ 59000
PISTOLA PSX/SAT/64 £ DA £ 59000
DUAL SHOCK £ 59000

I CLASSICI IN OFFERTA

1 GIOCO A £ 79.000 • 2 A £ 149.000 • 3 A £ 199.000

ADIDAS POWER SOCCER '98 - BIO HAZARD 2 jap - BOMBA '98 - DEAD OR ALIVE - DIABLO
DUKE NUKEM 3D - INDY 500 - MADDEN 98 - MEN IN BLACK - MOTORHEAD - NAGANO 98
NAMCO VOL 5 - NBA LIVE '98 - NBA PRO '98 - NEED FOR SPEED 3 - NHL POWERPLAY '98
ONE - PANDEMONIUM II - PERFECT ASSASSIN - PITFAL 3D - RED ALERT - RIVEN - SPAWN
SYNDICATE WARS - TOMY MAKKYNEN - TEKKEN 3 jap/usa - TETRIS PLUS - TOCA TOURING CAR
TREASURES OF THE DEEP - VR POWERBOAT RACING - V-RALLY - VS - WRECKING CREW
X-MEN VERSUS STREET FIGHTER

LE NOVITÀ DEL MESE

ARMORED CORE £ 95000 - BATMAN E ROBIN TEL. - BLASTO £ 89000
BOMBERMAN WORLD £ 89000 - BREATH OF FIRE III £99000
FLUID £ 89000 - KULA WORLD £ 95000 - METAL GEAR SOLID JAP TEL.
MORTAL KOMBAT4 £ 105000 - OVERBLOOD II JAP TEL. - POINT BLANK £ 85000
SENSIBLE SOCCER 2000 £ 99000 - STREET FIGHTER COLL. £ 95000 - TEKKEN III £ 99000

LE SUPEROFFERTE

1 A £ 49.900 • 2 A £ 94.900 • 3 A £ 139.900

ACTUA ICE HOCKEY - ACTUA SOCCER - ADIDAS POWER SOCCER - AYRTON SENNA KART DUEL
BUST A MOVE 3 - CLOCK TOWER - CRASH BANDICOOT - DESTRUCTION DERBY - FORMULA 1
JET RIDER II - LOADED - MK TRILOGY - NHL FACE OFF '98 - PANDEMONIUM - PAX CORPUS
RASCAL - REBOOT - RELOADED - RIDGE RACER REVOLUTION - S MATCH SOCCER - SIM CITY 2000
SPAWN - STAR WARS MASTER OF T. - STEEL REIGN - TEKKEN II - TOMB RAIDER - TRACK & FIELD
VMX RACING - WCW VS THE WORLD - WIPE OUT - X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

CALAMAI TEKNO

WWW.CALAMAITEKNO.IT (tutte le news on line)
GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE
PER RICHIESTE LISTINO RIVENDITORI INVIARE UN FAX AL NUMERO 055/296911

Breath of Fire III

a cura di
Davide Pessach

Parte 1

Nell'ultimo RPG della Capcom, Breath of Fire 3, avrete il compito di impersonare Ryu, un giovincello dotato di misteriosi poteri, e di guidarlo tra i pericoli e gli ostacoli che incontrerà nel mondo. Questa prima parte sarà un buon inizio e vi indirizzerà nella direzione giusta.

L'INIZIO

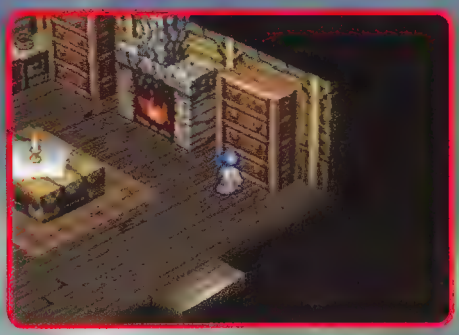
All'inizio del gioco controllerete il drago che è appena stato liberato dal cristallo. Usate il Whelp Breath per uccidere i due lavoranti, avvicinatevi a loro e prendere la Melted Blade dai loro corpi abbrustoliti. Seguite il sentiero verso sud-est, dove incontrerete il lavorante successivo che vi chiederà se siete un vero drago. Potete rispondere sì o no, non fa nessuna differenza. Continuate verso sud-est ed eliminate i due lavoranti sempre con il Whelp Breath, proseguite ancora a sud-est oltre le scale verso l'entrata successiva. Una volta dentro, proseguite a sud-est verso il lavorante successivo. Quando cercherete di attaccarlo, la gru si girerà e metterà fuori combattimento il drago.

Quando il drago riacquista conoscenza, si trova intrappolato in una gabbia trasportata da un treno. Premete destra e sinistra sul pad D ripetutamente per scuotere la gabbia e buttarla giù dal treno.

Una volta salvato dalle grinfie dei lupi da Rei, e portati alla casa di Teepo e Rei, il vostro personaggio riprenderà coscienza. Noterete anche che il drago si è trasformato in un umano, che noi chiameremo Ryu.

REI E LA TEEPO'S HOUSE

Dopo il risveglio di Ryu, avvicinatevi al diario nell'angolo della stanza e usatelo per salvare il gioco, scendete le scale e dirigetevi allo scrigno sul lato opposto, prendete il Worm che si trova lì e dirigetevi a sud-est attraverso la porta per uscire dalla casa. Seguite il sentiero intorno alla strada e verso il ponte, procedete a sud-est attraverso Caedar Woods verso il vecchio. Dopo aver parlato con lui, proseguite verso sud-est nella sezione successiva della foresta, andate ancora a sud-est per uscire dalla foresta e raggiungere la Main Map.



LA MAIN MAP

Mentre girovagate nella Main Map, un punto di domanda apparirà ogni tanto sulla testa di Ryu in diverse locazioni. Indica le aree di interesse che possono essere esplorate, premendo il tasto X, mentre il punto di domanda è ancora visibile. Appariranno anche punti esclamativi sulla testa di Ryu mentre vagate nella Main Map. Indicano zone di foresta che possono essere esplorate alla ricerca di oggetti, denaro e nemici da combattere per aumentare le capacità del vostro personaggio.

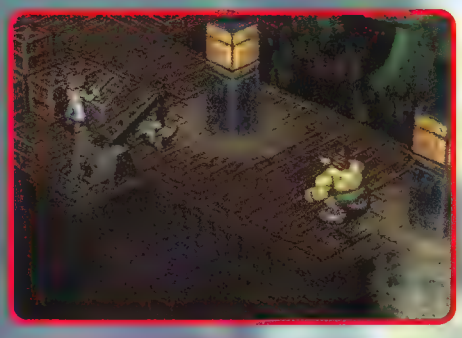
MCNEIL VILLAGE

Dopo aver dato un'occhiata veloce alla Main Map, entrate nel McNeil Village dove Ryu incontrerà Rei e Teepo che stanno cercando di rubare del cibo. Seguite Rei e Teepo fin dentro al negozio di armi e parlate con Teepo, aspettate che riappaia Rei prima di fuggire.

Dopo aver indossato l'armatura che Rei ha appena rubato, verrà deciso che voi dovrete recarvi a Yraall Road dove Rei e Teepo insegneranno a Ryu come assalire la gente. Una volta conclusa la conversazione, proseguite a sud-est verso Yraall Road. Mentre viaggiate, potreste venire attaccati da diversi nemici. Usate questi combattimenti per aumentare le vostre abilità e recuperare denaro dai nemici sconfitti.

YRAALL ROAD

Una volta sulla strada, nascondetevi dietro



all'albero indicato e aspettate Bunyan, la vostra prima vittima. Dopo che Bunyan se n'è andato, dirigetevi a nord-est dell'albero e recuperate i quaranta zenny nella borsa, ora tornate a Cedar Woods e dirigetevi alla casa di Bunyan.

BUNYAN'S HOUSE

Una volta raggiunta la casa di Bunyan, esaminate la porta e cambiate personaggio in modo da controllare Rei, usandolo per scassinare la porta. Dentro la casa, girate intorno alla scala ed entrate nella cantina. Prendete il Beef Jerky dall'armadio e aspettate che Rei e Teepo si uniscano a voi. A questo punto, Bunyan tornerà a casa e vi scoprirà. Seguite Rei e Teepo su per la scala e uscite dalla casa, per vedere cosa Bunyan ha in serbo per voi.

Dopo aver mandato Rei al monte Glaus, Bunyan farà lavorare Teepo e Ryu per espiare il loro peccato spaccando legna per lui. Quando spaccate la legna, dovete spaccarne un certo quantitativo in un determinato lasso di tempo.
Il modo migliore per farlo è premere il triangolo appena Teepo sposta la mano dal ceppo. Una volta completata questa fase con successo, sarà tempo di cercare Rei.
Lasciate la casa di Bunyan e seguite il sentiero a nord-est verso l'uscita più vicina che vi porterà alla Main Map. Da qui, dirigetevi a nord-ovest lungo il sentiero fino a raggiungere l'area nella quale un punto di domanda appare sulla testa di Ryu, premete il pulsante X per entrare in questa nuova area.

Seguite il sentiero e attraversate il ponte, continuate a seguire il sentiero fino all'angolo in alto a sinistra. Una volta arrivati, leggete il cartello e seguite il sentiero verso sud-ovest per recuperare ottanta zenny nascosti in un forziere dietro uno degli alberi. Tornate al cartello e proseguite seguendo il sentiero verso l'area successiva e verso il Monte Glaus.

MONTE GLAUS (foto BoF

Attraversate il ponte, proseguite verso nord e salite il pendio. Una volta in cima, scivolate lungo il pendio nel punto in cui si trova il primo cespuglietto per raggiungere l'Heavy Cargo sulla piattaforma sottostante, ripetete la sequenza usando il secondo cespuglietto per

raggiungere la piattaforma successiva che contiene un Cloth Shield. Tornate sulla cima del pendio, proseguite oltre il ponte successivo verso la casa nella quale Rei vi sta aspettando. Dopo aver goduto di una buona notte di riposo, uscite dalla casa e preparatevi a combattere con Nue, il mostro della montagna.

Una volta sconfitto Nue, dirigetevi a nord oltre di lui. Quando avrete raggiunto la cava, entrate e seguite le tracce di sangue. Una volta raggiunto il cadavere, esaminatelo per recuperare duecento zenny, tornate alla schermata precedente e seguite il sentiero successivo verso nord e poi verso ovest. Quando avrete raggiunto il bordo dell'acqua, ascoltate e approvate l'idea di Teepo di lanciarsi nell'acqua.

Dopo essere stato trasportato dalla corrente oltre le cascate e dentro la caverna segreta, continuate a seguire le tracce di sangue lungo il sentiero fino alla caverna successiva dove combatterete con Nue per l'ultima volta. Una volta ucciso Nue, entrate nella caverna dietro di lui per scoprire cosa si nasconde all'interno; uscite e usate il fiume per ritornare alla casa di Rei e Teepo.

REI AND TEEPO'S HOUSE

Dopo la conversazione con Rei e Teepo, scendete nel magazzino e prendete l'Healing Herb dall'armadio, uscite dalla casa e attraversate Cedar Woods verso la Main Map, quindi entrate nel McNeil Village.

MCNEIL VILLAGE

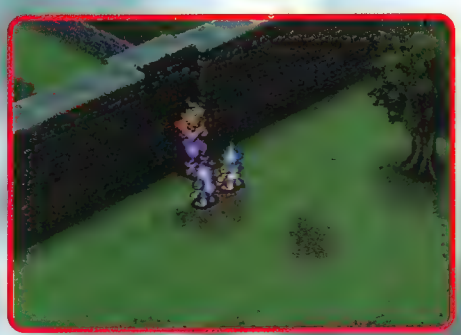
Dopo essere entrato nel villaggio e aver parlato con gli abitanti, parlate con l'uomo incappucciato: il suo nome è Loki e richiederà il vostro aiuto. Ditegli che lo aiuterete, quindi guardate in tutte le case e cercate qualsiasi oggetto che possa esservi utile. Entrate nei negozi e usate i vostri sudati zenny per comprare qualche arma, armatura e cibo, prima di dirigervi alla Farm.

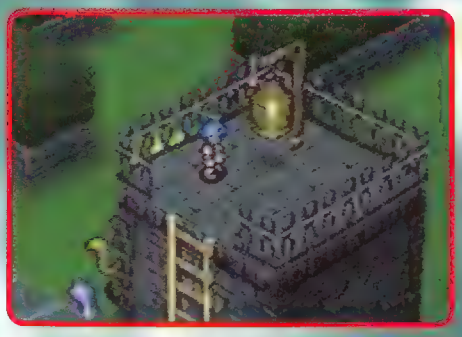
THE FARM

Una volta raggiunta la Farm, seguite il sentiero fino al rifugio. Dentro il rifugio, Loki vi convincerà a irrompere nel Manor per rubare il denaro delle tasse che Mr. McNeil, il sindaco del villaggio, ha riscosso dai villici. Dopo aver accettato, vi troverete fuori dal Manor.

THE MANOR

Entrate nel rifugio sulla sinistra del sentiero e recuperate il Vitamin dal forziere, parlate con Loki prima di uscire dal rifugio e cercare la sezione di muro del Manor che è stata recentemente riparata. Una volta fuori, dirigetevi a ovest e dunque a nord per trovare la suddetta sezione di muro che utilizzerete per entrare.





Una volta sull'altro lato del muro, seguite il sentiero intorno verso la prima guardia. Non la potrete oltrepassare, dovrete pagare i cinquanta zenny che vi chiederà. Se non avete i cinquanta zenny, dovrete tornare indietro attraverso il buco nel muro e trovare qualche combattimento per recuperare il denaro. Una volta pagata e oltrepassata la guardia, salite le scale e girate sulla sinistra dove scoprirete un portafogli sul pavimento: prendetelo e tornate indietro oltre le scale verso la guardia successiva, vi lascerà passare in cambio del portafogli. Proseguite fino alla guardia successiva che

regge la lampada, non entrate nel raggio di luce o scatterà l'allarme. Aspettate che la guardia si giri e correte rapidamente oltre di lui e giù dalle scale di fronte a voi. Proseguite a sud-est fino all'orologio a pendolo con il campanello, salite la scala e suonate il campanello. Una volta che la guardia di sotto se n'è andata, scendete dalla scala e dirigetevi a nord verso la guardia seduta che fuma una sigaretta. Dopo una breve conversazione accettate di eliminare il cane da guardia vicino al cancello principale, in cambio la guardia vi lascerà passare.

Una volta ucciso il cane da guardia, tornate dalla guardia e proseguite verso nord fino ai tre personaggi vicino al bordo. Parlate con tutti, proseguite fino alla guardia di fronte al rifugio e parlate con lei. Dopo avergli parlato di Mina, la guardia se ne andrà e vi lascerà entrare nel rifugio. Una volta dentro, verrete affrontati da un grosso pollo che dovrete sconfiggere. Una volta eliminato il pollo, tornate all'orologio a pendolo, salite le scale e tornate alla porta principale. A questo punto, Rei deciderà di distrarre le guardie mentre Teepo e Ryu entrano nel Manor.

DENTRO IL MANOR

Uccidete tutti i nemici che vi trovate davanti appena entrate, avvicinatevi alle scale e preparatevi a combattere contro uno dei tanti

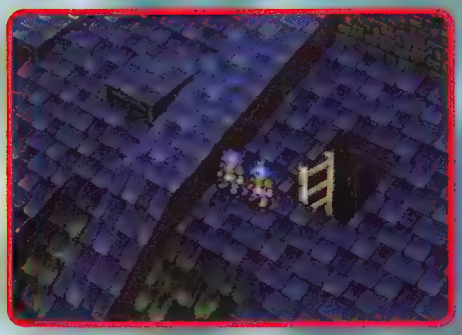
Una volta sconfitto questo secondo fantasma, procedete lungo il corridoio ed entrate dalla porta, usate le scale per raggiungere il livello sottostante. Appena tenterete di usare le scale apparirà un altro fantasma, scatenando un combattimento. Una volta eliminato il fantasma, proseguite giù dalle scale e verso il capo opposto del corridoio, ricordatevi di dare un'occhiata ai forzieri e agli armadi che incontrerete. Entrate dalla prima porta e usate la seconda che incontrerete per arrivare alla cucina, salite le scale per raggiungere la stanza soprastante e recuperare seicento zenny dall'armadio nell'angolo.

fantasmi che incontrerete esplorando il Manor. Una volta fatta piazza pulita, salite le scale e dirigetevi nelle stanze sulla destra. Cercate in tutte le stanze per trovare oggetti utili, dirigetevi sul lato opposto del Manor e cercate nelle altre stanze. Quando avete finito di cercare nelle stanze, dirigetevi a nord-ovest fino al lungo corridoio dove incontrerete McNeil in persona, o così sembra.

Tornate al livello sottostante e procedete nella stanza successiva dove incontrerete un altro fantasma. Sistematelo e passate dalla stanza successiva all'ascensore. Usate l'ascensore per raggiungere il piano superiore, salite le scale verso la stanza successiva dove vi verrà data l'opportunità di riposare e salvare il gioco. Una volta pronti per continuare, salite la scala per raggiungere il tetto del Manor.

SUL TETTO

Dall'apertura da cui siete arrivati sul tetto, salite sulla sporgenza e dirigetevi a nord-ovest quanto più potete quindi, facendo attenzione, scendete lungo le tegole per raggiungere il gancio. Una volta afferrato il gancio, Rei arriverà velocemente a usarlo per creare una via



di accesso al tetto sul lato opposto. Una volta arrivati sani e salvi sul tetto opposto, salite sul comignolo e usate i gradini per scendere e tornare nel Manor.

ANCORA NEL MANOR

Una volta tornati dentro al Manor, entrate nella stanza successiva dove incontrerete McNeil e finalmente i fantasmi che Teepo e Ryu hanno incontrato precedentemente. Ancora una volta dovrete sconfiggere i fantasmi ma questa volta tutti insieme. Questa sarà una delle battaglie più dure fra quelle combattute finora; fino a che vi ricorderete di tenere i vostri personaggi bene in salute non ci dovrebbero essere problemi.

LA VENDETTA DI MCNEIL

Una volta tornati nella casa di Teepo e Rei, usate la stanza al piano superiore per salvare il gioco, quindi uscite dalla casa ed entrate nel McNeil Village. Parlate con tutti gli abitanti e proseguite fino alla Farm dove incontrerete Loki vicino al carro. Dopo aver parlato con Loki, continuate lungo il sentiero verso il suo rifugio ed entrate. Bunyan entrerà presto con una mucca e vi darà qualche consiglio riguardo a Loki e a McNeil. Uscite dal rifugio e tornate velocemente a Cedars Woods e alla casa di Rei e Teepo. Una volta a casa, vedrete che sta bruciando e non potrete farci nulla. Dopo aver scoperto il fuoco, Rei, Teepo e Ryu verranno affrontati da Sunder e Balio, mandati per eliminarvi tutti. Questi due personaggi vinceranno sicuramente, dunque non sprecate abilità magiche o guarigioni per tenere vivi i vostri personaggi.

LA RICERCA DI REI E TEEPO

Quando Ryu riprenderà conoscenza, si ritroverà nella casa di Bunyan. Uscite e parlate con Bunyan, dirigetevi oltre la foresta per arrivare alla Main Map. Entrate nel villaggio e comprate provviste e armi di cui potete aver bisogno,

dunque lasciate il villaggio e dirigetevi verso Yraal Road. Una volta raggiunta la meta, seguite la strada verso nord-est verso il Monte Nyrneg nella regione di Wyndia.

MONTE NYRMEG

Una volta ai piedi della montagna, proseguite verso est, dove vedrete un personaggio chiamato Tallman. Parlate con lui e vi confiderà dei punti deboli di alcune creature; quando avrete ascoltato abbastanza recuperate l'Icicle dal forziere vicino prima di girare l'angolo e usare la scala per raggiungere il livello superiore. Continuate a girare intorno al monte usando le scale per salire verso la cima. Ricordatevi di recuperare qualsiasi oggetto troviate per strada.

Una volta raggiunta la cima del monte Nyrmeg, incontrerete ancora Sunder e Balio e un altro combattimento avrà inizio. Sfortunatamente Ryu non potrà attaccare, visto che verrà spinto indietro. Una volta caduto per terra, Ryu si trasformerà in un drago. Sunder e Balio ne approfitteranno e lo porteranno dal re. Una volta davanti al re, Ryu tornerà ad essere di nuovo un uomo.

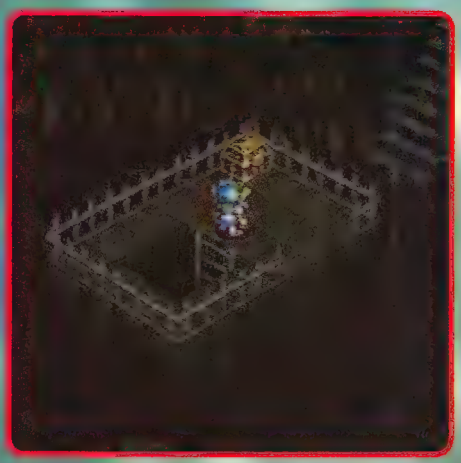
NELLE PRIGIONI

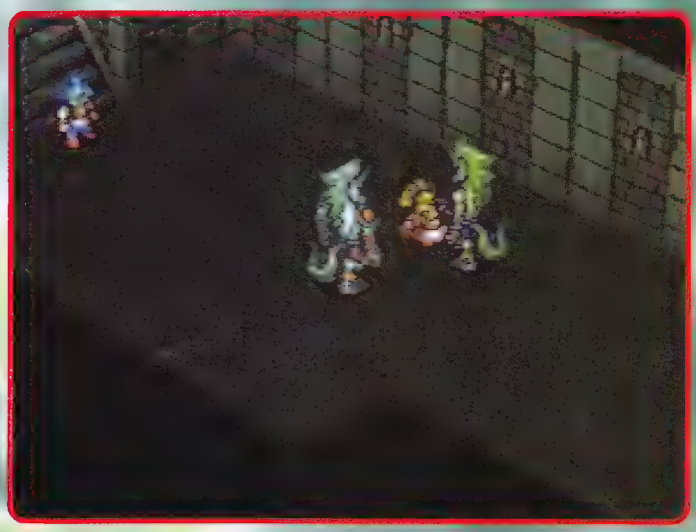
Dopo che la principessa Nina avrà fatto scappare Sunder e Balio, avvicinatevi alla porta della cella ed esaminatela. Potrete chiamare la guardia, o provare a rompere la porta. Dopo due tentativi, la porta uscirà dai cardini e cadrà a terra. Dirigetevi nella cella di Sunder e Balio e prendete lo Skill Ink, ora usate il diario per salvare il gioco prima di scendere le scale appresso a Nina.

In cima alle scale verrete affrontati ancora da Sunder e Balio. Questa è un'altra battaglia persa, non sprecate oggetti o magie. Quando Ryu riprenderà conoscenza, troverà Nina vicino a lui che deciderà di unirsi a lui. Dirigetevi alla fine della stanza e scendete le scale per raggiungere il Graveyard.

THE GRAVEYARD

Una volta nel Graveyard, dirigetevi a nord-ovest fino alla pietra tombale situata al termine del lungo sentiero di sassi. Leggete l'iscrizione sulla pietra tombale, dovrete rispondere correttamente alle altre sette pietre tombali per poter proseguire. C'è un totale di otto pietre tombali nel Graveyard ma dovete ignorare quella situata più lontana a sud in cima al pendio (a lato della torcia). Girate nel Graveyard e





rispondete alle domande sulle pietre scegliendo la risposta in verde. Una volta finito, tornate alla pietra tombale lungo il sentiero di sassi ed esaminatela ancora, selezionate "yes" per rispondere a questa domanda. Ryu e Nina cadranno ora in un buco per ritrovarsi vicino a un forziere. Aprite il forziere per recuperare il Light Bangle, dirigetevi a sud-est e poi a nord-est verso la scala. Salite la scala per recuperare il Glass Domino dal forziere; ora recatevi all'ottava pietra tom-

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT

bale sul pendio e rispondete alle domande in quest'ordine:

Risposta #1	"Red"
Risposta #2	"Climbing"
Risposta #3	"I"
Risposta #4	"Is"
Risposta #5	"Look"
Risposta #6	"Beneath"
Risposta #7	"This"

Una volta fatto questo, Ryu e Nina cadranno dentro a un'altra buca. Camminate verso sinistra per cadere nella buca successiva che vi porterà alla Royal Tomb. Dopo che Ryu avrà informato Nina riguardo a Rei e Teepo, seguite il sentiero verso sud-ovest per raggiungere le mura del Wyndia Castle.

WYNDIA TOWN

Vagate un po' nel villaggio e parlate con qualsiasi persona incontriate, usate i negozi per sistemare le vostre provviste e armarvi in maniera migliore, prima di dirigervi alla fontana e parlare col bambino. Dopo una piccola conversazione, vi unirete al loro nascondino. Ecco dove dovrete guardare per trovarli. Il primo bambino è di fronte all'infermeria, il secondo e il terzo li troverete su entrambi i lati del negozio degli oggetti (l'edificio con tre porte), il quarto bambino è dietro l'albero al livello superiore. Una volta scoperti tutti e quattro, vi racconteranno di un ladro (che corrisponde alla descrizione di Teepo) che è stato inseguito fin fuori il villaggio ed è stato visto dirigersi verso il castello. Lasciate il villaggio attraverso l'entrata principale per raggiungere la Main Map, quindi dirigetevi a nord attraverso la foresta di fronte al castello fino a che un punto di domanda non compare sulla testa di Ryu. Entrate in quest'area, quindi dirigetevi alle mura del castello, dove troverete un forziere che contiene una Vodka Shot. Tornate davanti al villaggio, seguite il sentiero che corre in mezzo ai due muri per raggiungere la vostra destinazione successiva.

Proseguite lungo la via ed entrate nel rifugio alla fine del sentiero. Dentro, incontrerete Durandal, che chiederà ai vostri personaggi se vogliono diventare suoi apprendisti. Fate accettare Ryu e Nina prima di tornare alla Main Map e dirigervi a Eygnock Rock. Entrate nella casa una volta arrivati a Eygnock Rock, quindi preparatevi all'ennesimo confronto con Sunder e Balio. Prendete i vestiti dal guardaroba, quindi uscite dalla casa per iniziare lo scontro. Ancora una volta Ryu riprenderà conoscenza e si troverà legato nel retro di un pub. Dopo che Nina sarà riuscita a liberare se stessa e Ryu, deciderete di fuggire.

Mentre sarete fuori dal pub, date un'occhiata al villaggio di Genmel ed usate i negozi se necessario prima di lasciare il villaggio e tornare alla Main Map; da qui vi dirigerete a nord verso il monte Boumore.

MOUNT BOUMORE

Dai piedi del monte, seguite il sentiero verso il rifugio in cima, parlate con i due uomini che stanno fuori dal rifugio. Una volta finita la conversazione, recuperate la Bend Sword dall'armadio e proseguite oltre la porta a nord-est per riposarvi un po'. Quando Ryu e Nina saranno svegli, cercate di tornare nella stanza principale attraverso la porta precedente. Sfortunatamente, la porta sarà chiusa e in più sarà arrivato anche Sunder a peggiorare le cose. Attraversate l'altra porta per raggiungere l'ascensore che Ryu e Nina useranno per fuggire sulle montagne. Avvicinatevi al pannello di controllo ed esaminatelo per attivarlo prima che Sunder abbia la possibilità di raggiungervi.

Quando l'ascensore sarà arrivato, smontate e scendete le scale, quindi procedete al cancello. Dopo aver scoperto che quest'ultimo è chiuso, seguite il sentiero in basso per recuperare la Life Shard nel sacco, quindi tornate al cancello e proseguite lungo il sentiero che porta in cima alla montagna. Quando raggiungerete la fine del sentiero, Sunder apparirà ed inizierà un nuovo attacco ma, prima che riesca a farlo, Ryu e Nina decideranno di saltare.

Una volta che Ryu e Nina saranno di nuovo in piedi, dirigetevi alla Main Map e dunque a sud-ovest fino a che un punto di domanda non apparirà sulla testa di Ryu. Entrate in quest'a-

rossa per muovere le piattaforme e permettervi di accedere al corridoio successivo sul lato ovest della stanza. Entrate nel corridoio e seguitelo fino alla stanza successiva che contiene le Moon Tears nascoste nel forziere. Una volta recuperate le Moon Tears, tornate alle leve e usatele per arrivare sul lato opposto della stanza presso le scale.

Salite le scale e proseguite lungo il corridoio nella stanza successiva. Una volta dentro, posizionatevi sul quadrello grigio per venire trasportati alla piattaforma opposta, quindi salite le scale fino al cristallo grigio. Usando l'abilità speciale di Nina, dovrete caricare il cristallo per attivare il quadrello rosso che vi permetterà di raggiungere i due forzieri e l'uscita. Ecco quante volte dovrete usare la bacchetta magica di Nina per raggiungere il Breastplate e l'Ivory Dice dai forzieri e, infine, l'uscita.

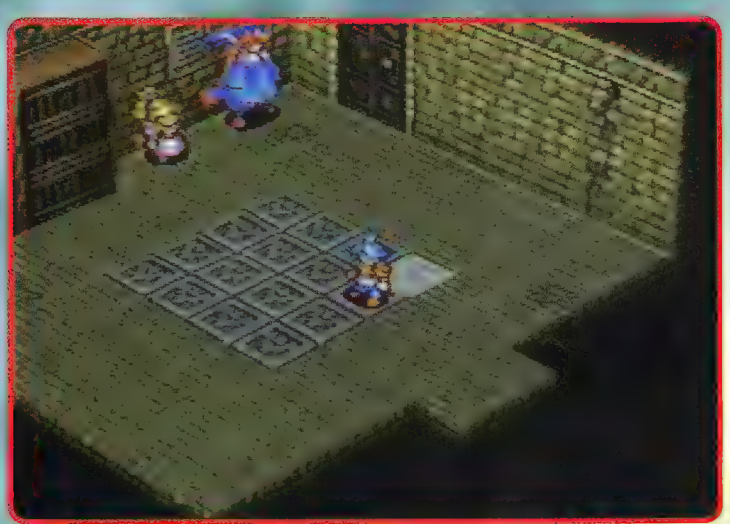
Forziere #1	Usate la bacchetta due volte
Forziere #2	Usate la bacchetta sei volte
Uscita	Usate la bacchetta otto volte

rea per recuperare il Reverse Gene sul terreno della foresta. Tornate alla Main Map e dirigetevi alla Tower.

THE TOWER

Avvicinatevi all'uomo seduto sul pavimento e parlategli. Ha diversi oggetti da vendere, quindi rifornitevi se necessario. Esplorate i dintorni prima di avventurarvi nella Tower. A mano a mano che vi aggirerete tra i corridoi, vi imbatterete in una piccola creatura arancione vicino a una porta; questa creatura scomparirà dopo una piccola esplosione. Seguitela nella stanza in cui incontrerete Momo, che si unirà a Ryu e Nina. Salvate il gioco quando ve ne sarà data la possibilità, quindi uscite dalla stanza e proseguite lungo il corridoio; entrate nel corridoio successivo. Esaminate le due librerie, date un'occhiata alla placca sul muro che vi informerà del puzzle sul pavimento. Per risolvere il puzzle e aprire la porta in un angolo, dovrete camminare sui quadrelli e farli diventare grigi. Solo quando tutti i quadrelli saranno grigi la porta si aprirà e vi lascerà entrare a recuperare lo Skill Ink, il Flame Chrysm e l'Ice Chrysm dal forziere. Una volta risolto il puzzle e presi gli oggetti dai forzieri, rientrate nel corridoio e seguitelo fino al livello successivo.

Entrate dalla porta alla fine del corridoio, ma non avanzate troppo nella stanza, altrimenti il pavimento si aprirà e il vostro personaggio cadrà nella trappola e nel livello sottostante. La cosa che dovete fare qui è sistemare i cubi per disattivare la trappola. Esaminate il secondo cubo e azionate la leva, quindi esaminate il quarto cubo e azionate la relativa leva. Ora potete proseguire oltre il pavimento-trappola e salire le scale, quindi entrate nella stanza successiva. Proseguite lungo il corridoio e attraversate la porta dove vi aspetta un



nuovo puzzle da risolvere. Prima tirate la leva blu, quindi dirigetevi alla porta sul lato opposto ed esaminate le due stanze. Nella prima stanza, esaminate la libreria per imparare qualcosa riguardo il Chsrysm Beam, quindi entrate nella seconda stanza e recuperate gli ottocento zenny dal forziere, prima di tornare alle leve. Tirate ancora la leva blu e quella

Una volta utilizzato il quadrello rosso per arrivare all'uscita, proseguite lungo il corridoio ed entrate nella prima stanza che incontrate. Recuperate il Bamboo Rod dal forziere, quindi uscite e salite le scale verso la stanza successiva. Nella stanza, noterete che c'è un raggio laser rosso che vi blocca la strada. Usate la bacchetta di Nina per colpire il cristallo e togliere il raggio laser, quindi proseguite nella stanza al laser successivo e colpite ancora il cristallo. Ripete questo schema per oltrepassare tutti i raggi laser e raggiungere la porta successiva, che vi porterà alla biblioteca.

Raggiungete la scrivania nella biblioteca ed esaminatela per trovare una leva nascosta. Quando vi verrà chiesto se volete azionarla, rispondete "yes". Due librerie verranno spostate e comparirà un missile. Una volta che i

vostri personaggi si saranno aggrappati al missile, questo decollerà e li porterà al sicuro. Dopo essere atterrati da qualche parte nella foresta, cercate nei dintorni il gene di Thorn, quindi uscite dall'area per raggiungere la Main Map.

THE COFFEE SHOP

Una volta sulla Main Map, dirigetevi a nord verso il Coffee Shop; quando arriverete una cameriera vi farà accomodare. Dopo la lunga conversazione con Palet, Momo accetterà di recarsi alla Plant per offrire il proprio aiuto.

Ora entrate nel Coffee Shop e parlate con tutti, esaminate il forziere e prendete la Vitamin che vi è nascosta. Riposatevi se necessario, quindi uscite dal Coffee Shop e tornate alla Main Map; da qui dirigetevi a ovest alla Plant.

THE PLANT

Una volta arrivati alla Plant, selezionate Momo quale personaggio principale, quindi girovagate all'esterno e parlate con tutti prima di entrare nel negozio di legno e recuperare gli zenny e l'Healing Herb dall'armadio al piano superiore. Uscite dal negozio e dirigetevi alla leva blu. Usatela per cambiare la direzione del nastro trasportatore, quindi salitegli sopra. Continuate a usare i nastri trasportatori seguenti per raggiungere Palet (situato al centro della Plant), che vi parlerà del mutante al centro di evacuazione. Dopo aver accettato di dare un'occhiata al mutante, entrate nell'edificio grigio e prendete l'Healing Herb e il Vodka Shot dagli armadi prima di tornare alla Main Map e dirigervi a ovest verso il Dump, ai piedi della montagna.

THE DUMP

Una volta nella cava, dirigetevi alla leva blu nel centro e premetela due volte, assicurandovi che nessuno dei vostri personaggi si trovi sul nastro trasportatore altrimenti la leva non funzionerà. Quindi attraversate il nastro trasportatore per recuperare milleduecento zenny dal forziere sull'altro lato delle gabbie, tornate all'entrata della cava e proseguite lungo il pendio verso il secondo forziere, contiene un paio di High Boots. Usate il punto di caduta per saltare giù, dirigetevi a ovest oltre la porta e proseguite a sud verso le due leve vicine al cratere di lava. Premete la leva rossa otto volte per muovere le gabbie sul nastro trasportatore, salite il pendio e lungo il sentiero verso il forziere. Prendete l'Artemis Cap dal forziere, quindi tornate oltre le leve e dentro al buco nel muro. Una volta attraversato il buco, verrete affrontati dal mutante che stavate cercando. Una volta sconfitto il mutante, vi chiederà di finirlo. Tirate la leva rossa per azionare il nastro trasportatore che porterà il mutante nella lava. Dopo che i vostri personaggi avranno incontrato Peco, e lui si sarà unito al gruppo, uscite dalla Dump e dirigetevi all'area alberata a est della Plant. Assicuratevi che Peco sia con voi prima di entrare. Un punto di domanda apparirà sulla testa di Ryu quando sarete arrivati.

Avvicinatevi al grosso albero alla fine del sentiero e lasciate che Peco parli con lui. Una volta finita la conversazione, tornate alla Main Map e quindi alla Plant per incontrare Palet. Dopo aver stazionato all'Inn, il vostro gruppo si nasconderà in un carro di fieno, nel tentativo di tornare a Wyndia. Sfortunatamente è una trappola e i vostri eroi verranno portati all'Arena di Genmel.

THE ARENA

Dopo che avrete convinto Sunder e Balio a lasciarvi partecipare la campionato, lasciate la stanza e dirigetevi ai negozi. Fate rifornimento di armi e oggetti, quindi tornate nell'edificio e proseguite negli spogliatoi, è la prima stanza davanti alla quale i quattro Dodals sono allineati. Negli spogliatoi, prendete la Coin dal

secondo armadietto e parlate con la ragazza vestita da coniglietta: vi dirà le regole dell'Arena e vi chiederà se siete pronti per combattere. I combattimenti nell'Arena sono abbastanza duri, quindi se non avete successo tentate fino a quando non vincete.

Dopo essere entrati e aver vinto nelle prime due Arene, Ryu verrà costretto ad affrontate Garr, il campione. Ryu non avrà possibilità contro Garr, quindi non sprecate risorse. Una volta concluso il combattimento, Garr deciderà che il suo premio sarà Ryu e il suo gruppo. Sunder e Balio accetteranno e lasceranno che il gruppo intero lasci Genmel. Lasciate l'arena e tornate alla Main Map, quindi dirigetevi a nord verso il Maekyss Gorge.

MAEKYSS GORGE

Appena tenterete di passare il ponte, Sunder e Balio vi intrappoleranno e decideranno che è ora di farla finita col vostro gruppo una volta per tutte. Dopo aver combattuto contro i mercenari, Garr apparirà e deciderà di unirsi a voi nella lotta contro Sunder e Balio. Dopo aver sconfitto lo Stallion nel quale Sunder e Balio si saranno trasformati, proseguite lungo il sentiero per raggiungere la casa sotto il ponte; qui troverete il gene di Frost. Recuperate il gene e tornate alla Main Map.

Piazzate Peco nel vostro gruppo e dirigetevi a ovest verso l'albero sull'altro lato della montagna. Una volta arrivati lì, avvicinatevi all'albero con l'uccello seduto sulla cima e usate Peco per colpire l'albero. Questo farà volare via l'uccello e farà anche cadere un Flower Jewel. Una volta recuperato il Flower Jewel, tornate alla Main Map e dirigetevi al Wyndia Castle.

WYINDIA CASTLE

Quando avrete raggiunto il castello, assicuratevi che Nina si trovi nel gruppo, quindi dirigetevi al balcone superiore e usate Nina per parlare alla guardia vicina alla porta principale. Dopo che il banchetto ha avuto luogo e voi siete rimasti con il controllo di Nina, prendete i centoventi zenny dall'armadio, scendete le scale ed entrate nella sala da pranzo sulla sinistra. Parlate con la cameriera vicina al piatto rotto, quindi, dopo che la conversazione è fini-

ta, seguite Honey sulle scale a sinistra della sala da pranzo dove incontrerete la Queen con due servi. Dopo aver parlato con la Queen, ridiscendete le scale e tornate alla stanza di Nina, quindi scendete nei livelli inferiori del castello. Nella Wine Cellar, sotto la cucina, troverete un topo nascosto dietro a una fila di barili di vino. Parlate con il topo per ricevere del formaggio, quindi guardate dietro ai barili alla fine della fila per trovare Honey. Parlate con Honey, quindi seguitela fin nella stanza di Nina e in balcone. Quando raggiungerete Honey, salteranno dal balcone e galleggeranno verso il terreno sottostante. Dopo aver trovato gli altri personaggi ed essere tornati alla Main Map, dirigetevi a est al Checkpoint.

EASTERN LANDS

Una volta attraversato il Checkpoint, dirigetevi a nord verso la casa solitaria ed entrate in quest'area, scendete dalle scale dietro alla casa per raggiungere la spiaggia dove troverete il gene di Thunder. Usate Ryu per recuperare il gene, quindi entrate nella casa e recuperate la Life Shard dall'armadio prima di tornare alla Main Map. Ora dirigetevi a sud-est verso la città di Rhapala, si trova vicino alle quattro case con il tetto blu.

Una volta in Rhapala, entrate nel negozio per rifornirvi, quindi entrate nell'Inn e scendete le scale per parlare con Sinkar, il Guildmaster. E' seduto vicino al bar e vi dirà di parlare con sua figlia, Shadis. Uscite dalla locanda e dirigetevi a nord-ovest al Wharf dove incontrerete Shadis: sta guardando Iggy flettere i muscoli.

Dopo la conversazione con Beyd, tornate all'entrata delle banchine e parlate ancora con Shadis, quindi tornate alla locanda per parlare con Sinkar. Una volta che vi ha detto che la strada è inservibile, uscite dalla città per trovarvi di nuovo al vostro campo.

Una volta che Nina ha deciso di chiedere a Beyd se vuole sposare Shadis, tornate al Wharf e trovate Beyd. Quando avrete deciso di allenare Beyd, lui se ne andrà e tornerà a lavorare. Seguitelo e parlate ancora con lui, questa volta accetterà la vostra proposta e vi permetterà di allenarlo. Beyd vi darà mille zenny per comprare armi e armatura per lui, ma non spendeteli: dategli il vostro equipaggiamento usato. Parlate ancora con Beyd e fategli sapere che siete pronti per iniziare, vi dirà di incontrarlo nella piazza della città, di notte.

TOWN SQUARE

Quando incontrerete Beyd nella piazza per la prima volta, parlategli e avrete un menu di azioni fra le quali scegliere. La prima cosa da fare è assicurarvi che Ryu, Nina e Peco siano nel gruppo, quindi rimuovere tutte le loro armi e armature. Ora, metteteli in formazione in modo che Nina e Peco si trovino di fronte e Ryu dietro. In questo modo potrete utilizzare Nina e Peco per attaccare e Ryu per curare le ferite. Ora equipaggiate Beyd con armi e armature migliori che avete, questo lo aiuterà a infliggere più danni e a guadagnare maggiore esperienza.

Dopo il primo incontro il vostro gruppo si ritroverà nella Main Map. Approfittatene per curare i vostri personaggi, prima di tornare al Wharf e parlare con Beyd per iniziare una nuova sessione di allenamento. Dovrete ripetere l'allenamento molte volte prima che Beyd sia in grado di confrontarsi con Iggy.

Per i primi incontri, semplicemente difendetevi e usate Ryu per curare le ferite quindi, a mano a mano che Beyd aumenta le sue capacità di attacco, iniziate ad attaccarlo. Cercate di attaccarlo mentre si sta difendendo, questo aumenterà moltissimo le sue capacità difensive.

Quando pensate che Beyd sia forte abbastanza per incontrare Iggy, scegliete l'opzione Lighthouse la prossima volta che parlate con Beyd al Wharf. Se Beyd perde l'incontro dovrete continuare l'allenamento.

Nella prossima parte della guida a questo immenso RPG, arriveremo alla Lighthouse, e oltre, e scopriremo cosa ha in serbo il destino per il nostro amico Ryu.

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

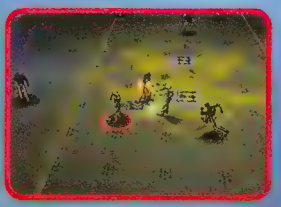
XENIA EDIZIONI

DEAD BALL ZONE

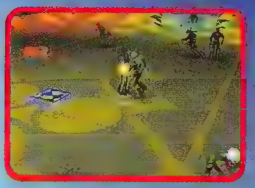
A cura di Loredana Antonini

Non ci sono limiti in questo gioco della GT Interactive, tattico ma anche estremamente violento. Se vi accorgete che le vostre eleganti tattiche sono rese vane dall'uso, da parte dei giocatori del computer, di testate o bombe, vi conviene giocare sporco usando questa guida. Vi mostrerà quando una bella azione del vostro centravanti dovrebbe essere sostituita da una buona ginocchiata dove non batte il sole – e vi accorgerete che avviene più spesso di quanto crediate...

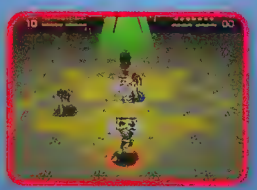
THE GAME

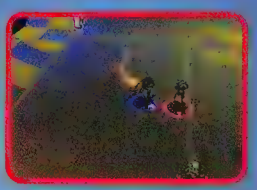


Dead ball Zone è un futuristico gioco di sport che trae origine dal football americano o dal calcio (sebbene i giocatori che portano palla non usino i piedi). In ogni squadra ci sono otto giocatori: un portiere, i difensori, i liberi, le ali e gli attaccanti in una varietà di differenti formazioni.



Per fare punti dovete scagliare la palla d'acciaio incandescente nella rete opposta e quando sono passati i quattro quarti di tempo, la squadra con il punteggio maggiore vince. Ogni squadra è in grado di danneggiare l'altra a tal punto che i membri di una squadra possono essere uccisi. Un limitato numero di armi è disponibile per aiutarvi a vincere, comprese bombe e pistole che, se usate correttamente, vi faranno entrare in possesso della palla e danneggeranno in diverse gradazioni i vostri avversari.





FORMAZIONI

Come in tutte le differenti varianti del calcio, ci sono diverse formazioni che potete scegliere, prima e durante il gioco. Dead Ball Zone ne ha sei; ognuna offre differenti vantaggi e svantaggi che possono influenzare il risultato del gioco. La vostra scelta della formazione dovrebbe dipendere dai punti forti e deboli della vostra squadra e da quelli dei vostri avversari.

– STANDARD

La più basilare di tutte, la Standard Formation, vede i vostri giocatori mostrare un forte centrocampo, che rende difficile agli avversari riuscire a far filtrare la palla verso la vostra rete. Con due giocatori in attacco è possibile attuare un veloce contropiede con l'aiuto dei vostri due difensori, sebbene questo dipenda anche dalla scelta di formazione dei vostri avversari.

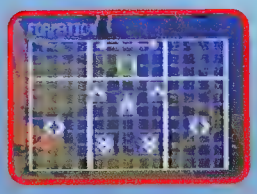
– STANDARD OFFENSIVE

L'unica differenza dalla Standard Formation è l'aggiunta di un'ala al posto del vostro centrocampista. Sarebbe prudente che questo giocatore fosse particolarmente forte, in modo da poterlo usare per spingere l'attacco in avanti ed indietro come difensore extra. Sarebbe ottimo un forte braccio per il tiro, dato che sarà il vostro principale cannoniere.

– STANDARD SWEEPER

In questa formazione vedrete che l'ala è stata rimpiazzata da un libero e si è spostata indietro per permettere agli altri vostri giocatori di avanzare. Assicuratevi che il vostro libero sia

abbastanza agile per evitare gli attacchi degli avversari, e che abbia un braccio potente per essere in grado di fare lunghi passaggi alle ali. Questa è una delle formazioni più versatili, data la quantità di campo da gioco che potrete coprire con sicurezza con i vostro otto giocatori.



– ATTACK SQUAD

Questa, come implica il nome, e' la vera formazione da combattimento. L'unica regola è di essere sicuri che i vostri attaccanti siano forti, in modo che possano danneggiare seriamente i centrocampisti e i difensori avversari. Con il vantaggio di una forte difesa, grazie ai vostri liberi in posizione centrale, potrete permettervi di fare alcuni errori e provare delle finte, senza dovervi preoccupare troppo di un contropiede degli avversari.

– MIDFIELD

Questa formazione dovrebbe essere usata da una squadra realmente sicura di sé, che sia in grado di giocare bene in tutte le aree del campo da gioco. Vedrete che la vostra difesa sarà abbastanza sacrificata da una strategia d'attacco, quindi assicuratevi che il vostro libero sia in buone condizioni, dato che prenderebbe un sacco di botte se non manterrete il possesso della palla. Potrebbe anche essere prudente rinforzare le vostre ali, cosicché possano fare rapidi puntamenti in avanti e crossare ai vostri attaccanti. Se vi capita un rimbalzo sfortunato potete anche portarli a centrocampo.

– SWEEPER VARIANT

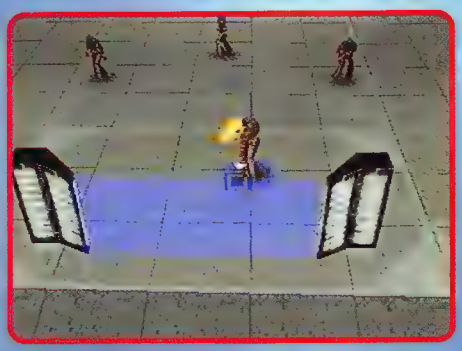
Per contrastare l'Attack Wedge, questa formazione mette tutti i vostri giocatori in difesa. Farà retrocedere le due punte, che saranno supportate dalle vostre due ali, oltre che dai due difensori e dall'unico attaccante, in avanti. Usando questa formazione, con un solo giocatore in attacco, sarà molto difficile mantenerlo in vita a lungo, quindi assicuratevi di sostituirlo se sarà ferito seriamente.

FAR GIRARE LA PALLA USANDO I GIOCATORI E IL CAMPO

Sulla superficie di ogni campo da gioco ci sono dei quadrati. Quando la palla passa sopra uno di essi, cambia traiettoria in quello che in primo tempo sembra essere un movimento a casaccio, specialmente se ci sono due quadrati allineati. Quando avrete fatto pratica, si riveleranno degli alleati molto utili, dandovi l'opportunità di deviare la palla facendola girare attorno agli avversari e mandandola in rete, anche da dietro la linea di metà campo. In alternativa, usando i pulsanti L2 e R2 del vostro joypad, potete usare qualsiasi giocatore in possesso della palla per tirarla o passarla usando un effetto rispettivamente sinistro o destro. Questa tecnica può essere usata con un effetto migliore nei passaggi lunghi, quelli dalle vostre ali agli attaccanti, rendendo possibile far girare la palla intorno alla difesa e dandovi così un facile tiro. Potete anche usare i pulsanti dell'effetto per tirare ma non è molto raccomandato dato che, nove volte su dieci, farete girare la palla verso il portiere e non lontano da lui. Ciò è dovuto al fatto che il vostro attaccante sceglierà automaticamente un angolo in cui tirare, per cui l'effetto o porterà la palla fuori o verso il portiere. Usare entrambi i vostri giocatori e i quadrati per creare aperture e segnare è veramente difficile, ma vi conviene usare molto del vostro tempo per fare pratica. Con dei tiri ben piazzati sui quadrati e una buon braccio da tiro, anche il vostro portiere potrà segnare dalla propria porta.

MUOVERSI CON E SENZA PALLA

Ci sono solo pochissime occasioni in cui potrete iniziare il gioco con la palla nelle mani di un vostro giocatore, dato che ci sarà una contesa all'inizio di ogni quarto e dopo ogni gol. Per guadagnare la palla durante il gioco, dovreste



imparare e praticare alcune semplici tecniche che possono essere eseguite fino a tre secondi prima di entrare a contatto con gli avversari, rendendole relativamente facili da eseguire.

– BASIC TACKLE

Premendo il cerchio, potrete colpire la palla togliendola dalle mani dei vostri avversari, potendola facilmente prendere altrove, infliggendo una minima quantità di danni. Potete farlo anche da dietro i vostri avversari, sebbe-

ne non sarete in grado di prendere la palla, in questo caso. Questa mossa deve essere fatta velocemente o vedrete la squadra avversaria tagliarvi fuori e recuperare la palla persa.

– STEALING THE BALL

Premendo velocemente il triangolo, seguito dalla X, potrete prendere la palla dalle mani dei giocatori avversari e buttarli a terra, causando loro un minimo danno. Rispetto alla Basic Tackle, questa mossa è il modo più efficace per guadagnare il possesso della palla, ma ci vuole un po' di più per eseguirla, lasciando agli avversari il tempo di raggrupparsi e colpirvi duramente.

– PUNCH STEAL

Questo è senza dubbio il più veloce e il più semplice metodo per prendere la palla. Premete la X, quando siete vicini all'avversario, per dargli un rapido pugno in faccia, prima di rubargliela. Questo metodo farà più male ai vostri avversari ed è uno dei migliori modi per danneggiarli quanto basta da rendere le loro mosse meno efficaci.

– HARD HEAD STEAL

Per guadagnare la palla e causare maggiori danni ai vostri avversari, potete premere rapidamente il triangolo, seguito dal cerchio: tirerete una testata in faccia ai vostri avversari. Questo li stordirà quanto basta da consentirvi di afferrare la palla e fare una corsa a rete.

Questa mossa richiede tempo per essere eseguita, ma causa abbastanza danni da darvi la possibilità di mettervi al sicuro altrove. E' molto efficace e soddisfacente.

MOSSE SPECIALI

Se vi trovate di fronte una squadra avversaria particolarmente rude e tenace, o vi sentite un po' esibizionisti, ci sono ancora altre mosse che potete usare per ridurli in poltiglia mentre guadagnate il possesso della palla. Queste mosse richiedono combinazioni di pulsanti leggermente più difficili, ma sono di gran lunga le più efficaci e le più toste!

– BELOW THE BELT STEAL

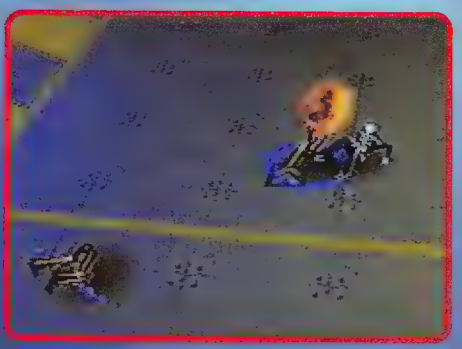
Premendo ripetutamente il triangolo e poi il quadrato, quando sarete vicini al membro della squadra avversaria con la palla, gli tirerete una ginocchiata nelle parti basse, facendogliela perdere. E' una mossa che richiede un bel po' di tempo per essere eseguita, ma ne vale la pena per la quantità di danni che infligge e per il soddisfacente fiotto di vomito sputato a terra dal vostro avversario.

– NINJA STYLE STEAL

Premendo la combinazione triangolo, cerchio e ancora cerchio, l'attaccante della vostra squadra correrà buttandosi sul petto del giocatore avversario e lo schiaccerà con tutto il peso del corpo.
Questa mossa stordirà entrambi i giocatori, ma il danno inflitto è tale da finire qualsiasi avversario ferito.

– DROP KICK STEAL

Premendo la combinazione triangolo, cerchio e X, il vostro giocatore solleverà da terra l'avversario, prendendolo per la maglia, quindi lo



calcerà talmente forte sul petto da spedirlo contro una delle barriere elettriche, sperando che si fulmini. Questa mossa causerà all'incirca la stessa quantità di danni della Ninja, con l'aggiunta delle ferite inflitte dalla barriera elettrica.

– WRESTLING STEAL

Premete il quadrato, la X e il cerchio per afferrare l'avversario con la stretta dell'orso, ed eseguire una mossa dello stile del granchio per schiantargli la testa a terra dietro di voi. Questa è la mossa speciale più dannosa di tutto il gioco, capace di eliminare metà dell'energia dei vostri avversari. Ed è anche consigliato usarla se il vostro avversario è già ferito, dato che lo eliminerete definitivamente.

ARMI

Oltre alla varietà di mosse speciali che potete effettuare nei confronti dei componenti della squadra avversaria, potrete rendere il gioco ancora più interessante usando tre differenti armi. Potete scegliere di usarle in Quick Game, ma saranno disponibili in modalità Championship solo quando raggiungerete la serie A (prima divisione).
Quando avrete attivato la combinazione di pulsanti per ogni arma, il primo giocatore ad avere la palla soccomberà davanti alla potenza dell'arma, a seconda del tipo utilizzato.

CHAINSAW

Quando la sega elettrica sarà stata attivata, premete il quadrato per due volte, in modo che qualsiasi giocatore stiate controllando tiri fuori una sega elettrica, proceda verso l'avversario con la palla e lo seghi. Se questo dovesse passare rapidamente la palla ad un altro giocatore, il vostro si dirigerà, invece, su quest'ultimo. Anche se il vostro giocatore che possiede la sega elettrica non può raccogliere la palla, stordirà l'avversario quel tanto che basta per permettere a un compagno di recuperarla.

GUN

Quando avrete attivato la pistola, premendo due volte il triangolo, il vostro giocatore si armerà e sarà pronto per sparare un unico colpo al primo avversario che dovesse entrare in possesso della palla. Dopo che avrà sparato sarà libero di raccogliere la palla. Quest'arma causa danni minori rispetto alla chainsaw ma, al contrario di questa, vi darà l'opportunità di fare raccogliere la palla a quel particolare giocatore.

BOMB

Premendo simultaneamente il quadrato e il triangolo, farete esplodere la palla, facendo cadere chiunque si trovi nelle vicinanze. Farete giacere gli avversari in una pozza di sangue abbastanza a lungo da permettervi di correre a raccogliere la palla con facilità.

Un migliore utilizzo della bomba può essere ottenuto in questo modo: attendendete che la palla sia nelle mani del portiere avversario, prima di farla esplodere, cosicché la rete sarà completamente vuota per concedervi di andare in vantaggio. Come tutte le altre armi disponibili, anche la bomba potrà essere usata per un limitato numero di volte durante la partita.

TECNICHE PER SEGNARE

Mentre non esistono punti particolari del campo tirando dai quali sia sempre possibile segnare, ci sono però un po' di tecniche che potrete usare per aumentare il vostro punteggio praticamente a ogni tentativo.

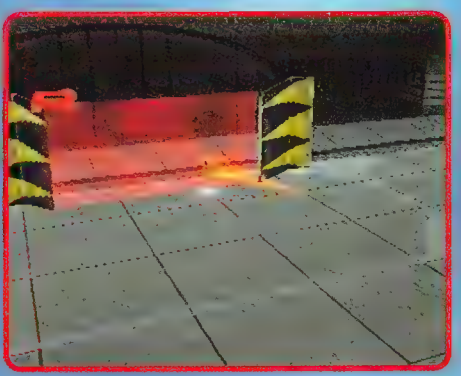
– BACK PASS

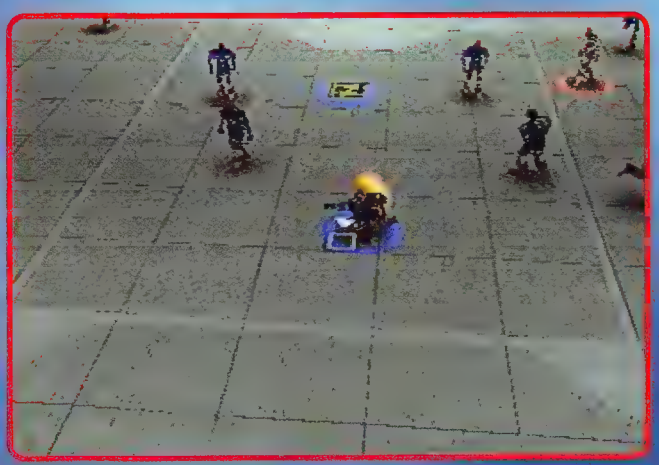
Questa mossa utilizza le vostre ali e un singolo centravanti al meglio. Portate la palla sui lati con il vostro giocatore d'ala, che piazzerete direttamente nell'angolo del campo. Prima che possa essere caricato

dagli avversari, speditelo col turbo verso la porta ed eseguite un piccolo passaggio indietro, verso il vostro centravanti in attesa. Questo movimento avrà fatto spostare il loro portiere dalla sua posizione e vi concederà di fare un facile tiro verso la rete scoperta. E' importante che il vostro centravanti e la vostra ala non siano troppo vicini al portiere, affinché non perdano il possesso della palla, a causa dell'enorme abilità di quest'ultimo nel sottrarla.

– HARD BUT FAIR

Questa tecnica è una fra le più difficili da attuare e richiederà un po' di fortuna quando la utilizzerete contro una squadra forte, ma sarà vantaggioso fare un po' di pratica per perfezionarla. Quando appare la palla all'inizio del primo quarto, avvicinatevi per primi ad essa e tirate un pallonetto diretto verso i difensori avversari, davanti alla rete. Quando la raccoglieranno, caricateli con il vostro centravanti e metteteli fuori combattimento rubando la palla, che poi passerete alle vostre ali di destra o di sinistra. Quando sarà in loro possesso, lanciateli (con il turbo in azione) oltre il loro portiere, nella rete. Questa mossa non richiede che tiriate la palla, ma potete farlo se credete di non riuscire a passare.





Gex 3D: Enter the Gecko

A cura di Loredana Antonini

Parte 2
Benvenuti alla seconda parte della nostra guida a Gex 3D: Enter the Gecko. Troverete tutto quello di cui avrete bisogno per farvi strada, lottando, attraverso le aree tre e quattro di questo eccellente platform 3D, includendo tutti i telecomandi di cui avrete bisogno, nonché approfondite strategie e consigli. Quindi proseguite con la lettura, per portare Gex sempre più vicino a sconfiggere Rez, eliminandolo una volta per tutte.

AREA TRE

PRIMO LIVELLO

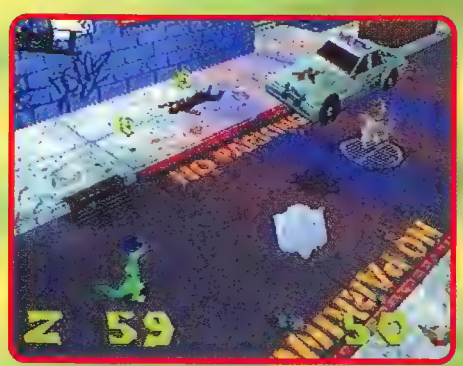
THE UMPIRE STRIKES OUT (ROCKET CHANNEL)

OBIETTIVO:
2 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE:
30 PIETRE, 40 PHASER E 50 TUTE SPAZIALI

PRIMA RICERCA: RIDE THE ROCKET

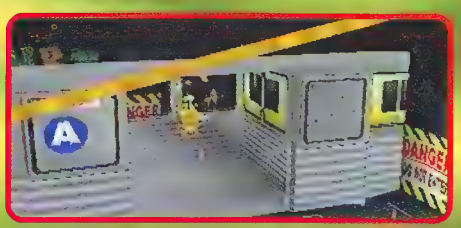
RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + TELECOMANDO D'ARGENTO + TELECOMANDO NASCOSTO
Il percorso preso include una lieve deviazione ma, alla fine, avrete comunque il telecomando.



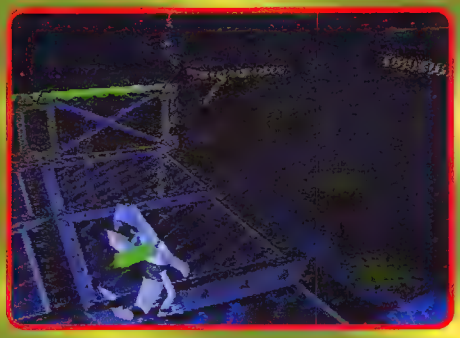
La prima cosa da ricordare è che la tuta indossata da Gex, in questo livello, ha una riserva d'aria limitata, quindi dovrete rifornirvi nelle stazioni d'aria, o colpire taniche d'aria per ripristinare i vostri livelli d'ossigeno. Balzate sulla piattaforma metallica alla vostra sinistra, non su quelle sottostanti che girano, e colpite il ragno. Colpite la TV per ottenere una "salutare" mosca.
Spaccate le casse e la torre radar per raccogliere degli oggetti, quindi dirigetevi alla posizione iniziale. Scendete sul fondo dell'area principale e seguite il percorso di recinzione metallica sulla destra.

CONSIGLI GENERALI

In ogni livello ci sono numerosi modi di raccogliere i comandi a distanza. Normalmente, ci sono almeno due comandi a distanza rossi e due d'argento, che devono essere trovati in ogni livello. I comandi a distanza rossi possono essere ottenuti completando il relativo incarico. Comunque i comandi a distanza d'argento sono accessibili o raccogliendo una certa quantità di oggetti durante lo svolgimento del livello e/o trovando la loro locazione nascosta. A dire il vero potete tentare alcune delle ricerche in un colpo solo. Per esempio, potete raccogliere gli oggetti per ottenere un telecomando d'argento mentre affrontate la ricerca per uno dei telecomandi rossi. Quando avrete completato una ricerca del telecomando rosso, uscite attraverso la televisione, quindi ritornate indietro e affrontate la successiva. Cercate sempre di trovare i telecomandi d'argento nascosti, mentre affrontate la ricerca del telecomando rosso; altrimenti dovrete rifare nuovamente l'intera ricerca solo per trovare il telecomando nascosto.



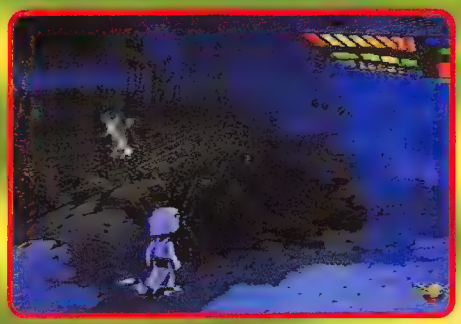
Questo vi porterà a un'altra piattaforma di roccia, dove troverete altre casse e cisterne d'aria. Salite il recinto metallico verso la cima, quindi aspettate finché le tre piattaforme viola passeranno al di sotto del campo di forza.
Balzate lungo di esse fino alle sporgenze stazionarie. Seguite il percorso di piattaforme viola verso il successivo asteroide roccioso. Frantumate ancora le casse per raccogliere altri oggetti, quindi colpite per tre volte il Manta Ray per sconfiggerlo. Balzate sulla sporgenza con il pilone e cavalcate la salsiccia volante (è come un disco volante ma di forma diversa) in giù, verso la piattaforma successiva. Saltate giù prima che la salsiccia scoppi e frantumate tutte le casse per raccogliere altri oggetti. Balzate verso il portale per essere trasportati indietro al punto di partenza. Ripercorrete i vostri passi verso il largo aste-

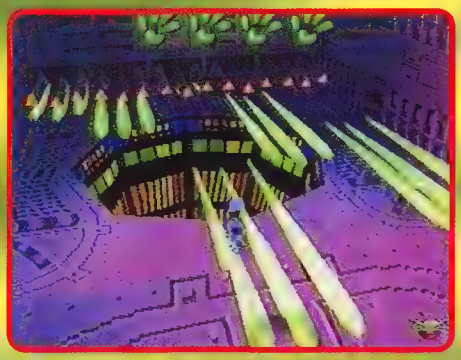


roide con la salsiccia volante che avete cavalcato, ma questa volta scalate la rampa metallica. Saltate lungo la serie di piattaforme fluttuanti prima che scendano sotto il campo di forza (dato che spingerebbe via Gex). Balzate sulla piattaforma metallica e raccogliete un'altra mosca della salute e un po' di ossigeno. Da questo punto, balzate verso una coppia di piat-

taforme fluttuanti per raggiungere il successivo asteroide. Balzate sulle ultime piattaforme verso il razzo e balzatele in cima. Camminate sull'impronta della zampa per attivare il razzo; questo vi farà volare fino a un canalone tipo quello della Morte Nera, dove il razzo si schian-

terà. Girovagate e uccidete il Manta Ray e il ragno, prima di balzare sulla piattaforma successiva. Sconfiggete il robot e saltate verso l'ultima piattaforma per caricarvi di oggetti da raccogliere e di ossigeno. Tornate indietro, oltrepassate il punto di collisione e proseguite. Evitate che vi vengano sparati addosso i raggi laser e scendete giù per il tubo verso il cuore della base. Colpite l'alieno per abbatterlo, quindi raccogliete il telecomando rosso.

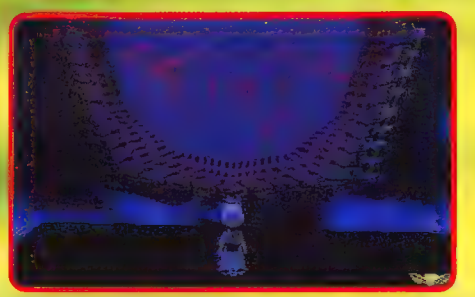




TELECOMANDO NASCOSTO

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO

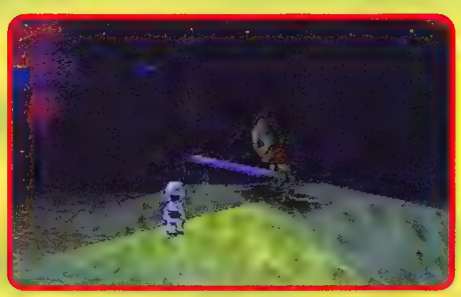
Senza dubbi, questo è uno dei più semplici da trovare. Prendete il percorso che porta all'asteroide con la salsiccia volante parcheggiata lì di fianco. Cavalcatela giù verso la piattaforma successiva, come prima. Vedrete il telecomando d'argento situato proprio di fronte alla bolla-portale, che vi teletrasporterà indietro, all'inizio del livello. Se faceste tutto in modo corretto, dovreste essere in grado di raccogliere il telecomando mentre state affrontando la prima ricerca.



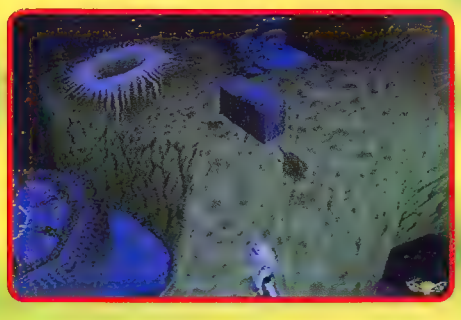
SECONDA RICERCA: ENTER THE BATTLE DOME

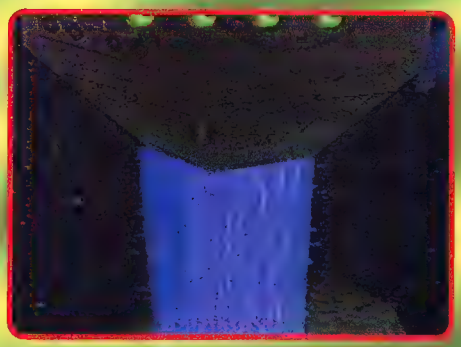
RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

Scendete dalla camera di partenza e risalite la rampa metallica; saltate verso le piattaforme rotanti. Scendete in mezzo alle due piattaforme per sconfiggere l'alieno, poi abbattete la torre radar per raccogliere degli oggetti. Usate la piattaforma viola per raggiungere di nuovo l'asteroide principale. Arrampicatevi sulla rampa e sulle piattaforme rotanti, quindi scendete sulle piattaforme stazionarie e su un'altra rampa. Una volta ritornati sulla terra ferma, fate attenzione ai serpenti che appaiono dal-

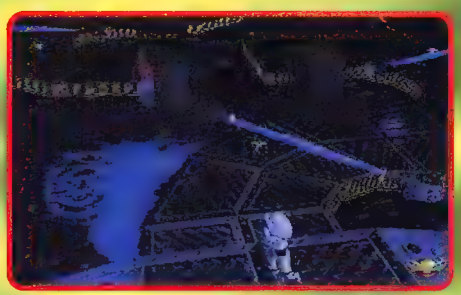


l'interno dei buchi sulla superficie dell'asteroide. Colpiteli per ucciderli e raccogliete il phaser. Se siete in cerca di altri oggetti balzate oltre, verso il radar sulla roccia separata, e frantumatelo. Altrimenti, raccogliete il power-up dalla TV sulla roccia opposta. Andate alla stazione d'ossigeno, poi camminate verso la sporgenza successiva, quella in fuori, e saltate attraverso le piattaforme fluttuanti finché non raggiungerete altra terraferma con sopra un portale a spirale. Arrampicatevi lungo la spirale e, quando raggiungerete la sezione metallica, raccogliete il phaser. Continuate ad arrampicarvi finché non raggiungerete la cima, poi saltate sulle travi metalliche. Saltate oltre le travi ricurve e seguitele, ma saltate oltre le scariche elettriche che, ogni tanto, viaggiano lungo il percorso. Se non lo farete vi spingeranno via. Alla fine potrete saltare su una trave sicura, oltre un crepaccio e lungo un altro sentiero con delle cariche, finche' non giungerete alla fine. Saltate sul portale a spirale e ridiscendetelo verso la superficie del pianeta, dove troverete le casse e l'ossigeno di cui avete tanto bisogno. Arrampicatevi sulla parte più alta della spirale e saltate sulla piattaforma appena apparsa. Colpite i cartelli e l'alieno per

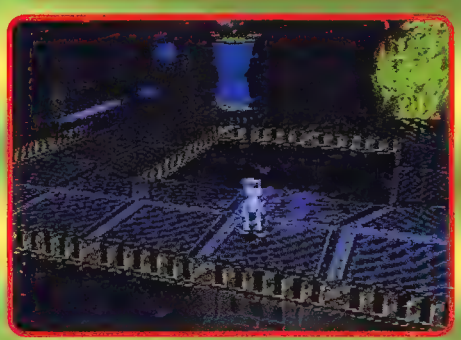




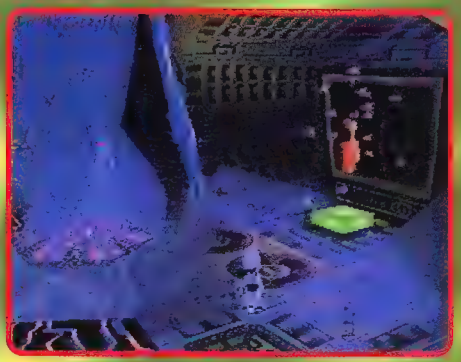
raccogliere altri oggetti. Prendete il tempo giusto per passare saltando le piattaforme rotanti, in modo da essere sulla seconda prima che sia orizzontale. Questo vi darà tutto il tempo per correre su di essa per raggiungere la piattaforma statica. Abbattete il check-point



e balzate giù sulla superficie del grande asteroide, scendete sulla successiva roccia gigante, prima di saltare sulla piattaforma rosa che vi trasporterà attraverso il sentiero curvo di travi. Seguitelo finché non giungerete a una serie di sporgenze, oltre cui avrete bisogno di saltare per proseguire verso l'alto. In cima prendete un po' dell'aria che vi è necessaria, balzate attraverso le sporgenze rotanti, sopra un'altra passerella curva con cariche che ven-



gono spedite lungo di essa. Alla fine saltate sopra un'altra spirale ed arrampicatevi in cima. Saltate verso le travi rotanti, ma prendete il tempo in modo da non dovervi fermare, o cadrete nello spazio e morirete. Dall'altra parte, prendete altra aria, quindi uccidete l'alieno e il robot prima di raccogliere il telecomando rosso.



SECONDO LIVELLO

FINE TUNING (TOON TV)

OBIETTIVO:
2 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

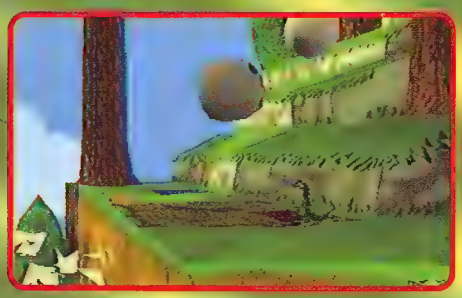
DA RACCOGLIERE:
30 CAROTE, 40 BARATTOLI E 50 DETONATORI

PRIMA RICERCA: CLIM THE TREE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + TELECOMANDO D'ARGENTO

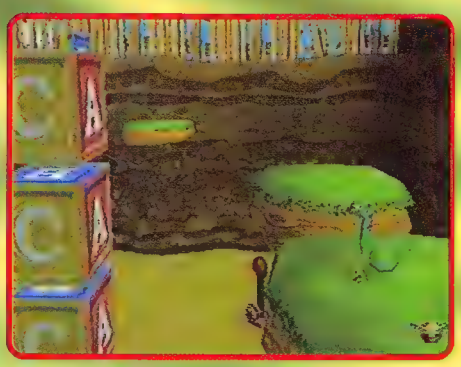
Questo e' il miglior percorso per ricevere il bonus del telecomando d'argento, mentre state affrontando la ricerca.
Seguitate lungo il sentiero e guardatevi dai fiori che tirano colpi con il martello da fabbro. Raccogliete le carote mentre camminate, finché non raggiungete il bordo delle acque.

Entrate in acqua e colpite i due pesci per raccogliere altre carote, poi ritornate indietro arrampicandovi dal lato. Una volta in cima, colpite la macchina del test di forza per due volte per muovere l'edificio ABC. Arrampicatevici in cima e afferrate altre carote. Esaminate l'albero per trovarne ancora. Mentre attraversate la zona dei lavori in corso usate le ombre sul terreno per prevedere dove atterreranno gli

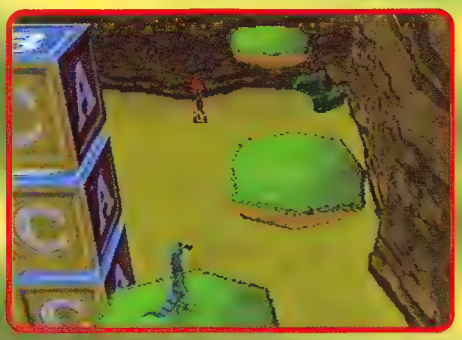


oggetti. Ora tornate indietro alla macchina per testare la forza e saltate verso l'isola successiva, quella con il semaforo e il fungo rosso. Correte e saltate mentre passate attraverso l'arco nella siepe. Poi tirate un colpo di coda per distruggere il domino. Dall'altra parte, guardate nella siepe per trovare un'altra carota e colpite l'ape per altri oggetti. Ora dovreste raccogliere barattoli.

Fate attenzione alle palle da bowling, che cominceranno a rotolare giù dai gradini non appena oltrepasserete il cartello d'avvertimento. Cercate di evitarle mentre salite i gradini. A metà strada vedrete un cartello che punta alla vostra sinistra; camminate da quella parte per trovare una piccola nicchia che contiene un power-up e alcuni barattoli. In cima,

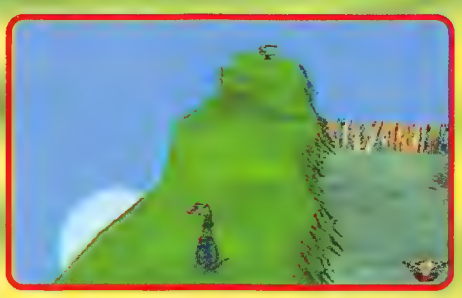


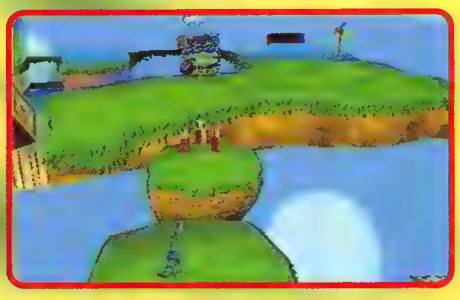
colpite l'ape per ucciderla e continuate finché non giungerete a una facciata rocciosa. Calatevi nell'area con la fossa e colpite lo scorpione prima di colpire tutte e tre le macchine per testare la forza: in questo modo creerete una scalinata con i blocchi giganti ABC. Prima colpite la più lontana cosicché l'ultima che colpirete sarà la più vicina ai blocchi. Dopo che si

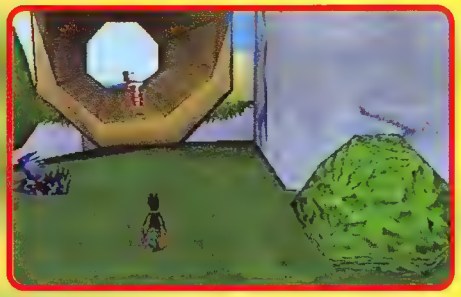


saranno formate le scale, avrete solo cinque secondi per scalarle e saltare contro il muro appiccicoso. Strisciate ancora verso la facciata rocciosa e poi, quando saranno a portata, saltate sulle piattaforme verdi.

Quando giungerete alla quarta sporgenza, vedrete scomparire la successiva serie di sporgenze, mentre si avvicinano a voi. Lanciatevi attraverso esse finché non raggiungerete la sporgenza di roccia. Colpite il chekpoint e raccogliete, dalle sporgenze, tutti i barattoli e il corpo dello scorpione, dopo che lo avrete colpito. Usate i blocchi per raggiungere la sporgenza, prendete il tempo della corsa in modo da saltare il crepaccio appena dopo la zona dei lavori in corso, evitando il blocco che apparirà. Sulla nuova sporgenza, colpite la macchina per testare la forza e scendete in acqua. Uccidete il pesce per prendere i barattoli, arrampicatevi







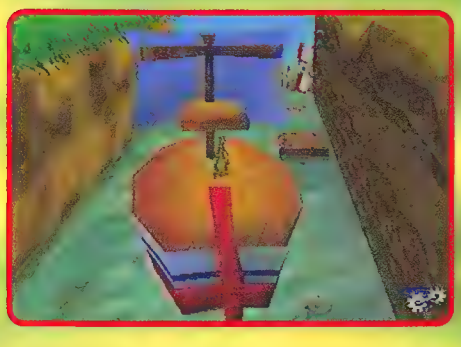
sulla parte appiccicosa del muro e prendete il tempo giusto per saltare i tre blocchi che scompaiono verso l'isola successiva. Uscite sulla penisola e oltrepassate gli oggetti cadenti per scoprire un power-up. Tornate indietro e colpite le due macchine per spostare i due blocchi nella giusta posizione per raggiungere le travi

nel cielo. Saltate da una trave all'altra poi, da quella più in alto, saltate sull'isoletta. Saltate attraverso altre piattaforme per raggiungere la terraferma. Attraversate i blocchi rotanti ABC e colpite un'altra macchina per testare la forza. Prendete il tempo giusto per saltare in alto sui blocchi, finché non raggiungerete una piattaforma di mattoni. Colpite un'altra macchina e passate attraverso la porta. Quando uscirete dall'altra parte, indosserete una tuta da anatra. Sconfiggete il cacciatore, saltate sulla sporgenza successiva usando il ceppo d'albero. Saltate su un'altra sporgenza, quindi fate piccoli balzi per restare sul tronco che rotola, aiutandovi a raggiungere l'altra parte. Eliminate il cacciatore successivo e camminate attraverso il tronco, poi arrampicatevi lentamente sul grande albero nell'angolo, per raggiungere il telecomando rosso.

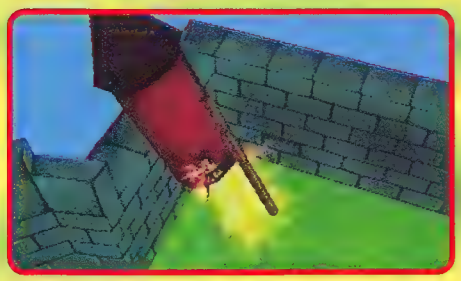
SECONDA RICERCA: STORM THE CASTLE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

Prendete lo stesso percorso della prima ricerca, ma dopo che avrete raggiunto la nuova isola attraverso le travi, correte attraverso la zona dei lavori in corso e colpite la macchina per testare la forza, che è vicino al cartello con la nave. Questo libererà la nave, indietreggiate fino alle travi che avete scalato. Lasciatevi cadere nell'apertura del canale di scolo e questo vi trasporterà alla nave, che è ora partita



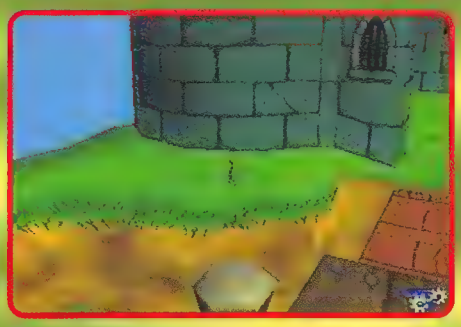
per un mini-viaggio. Quando approda, colpite un'altra macchina per testare la forza per aprire il ponte levatoio. Dentro al castello, raccogliete il power-up della fiamma e usatela per accendere la miccia del razzo. Saltateci sopra e vi porterà al telecomando rosso.

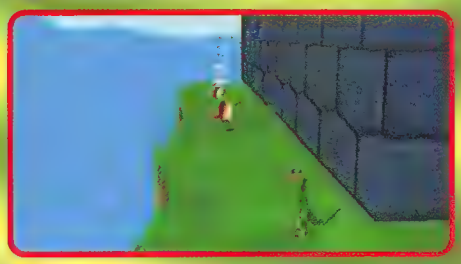


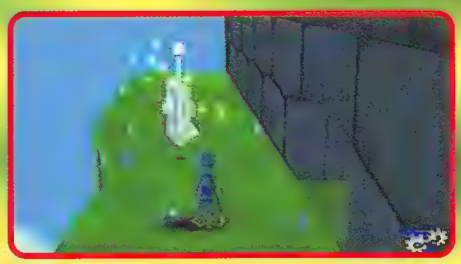
TELECOMANDO NASCOSTO

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO

Seguite il percorso della seconda ricerca, ma quando raggiungerete il castello, camminate a sinistra lungo i muri esterni. Oltrepassato il secondo angolo, troverete il telecomando d'argento con alcuni barattoli da raccogliere. Prendete il vostro tempo per procedere lungo le mura, dato che la sporgenza è stretta e non sono concessi errori.







TERZO LIVELLO

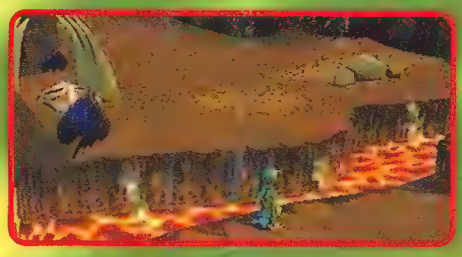
PANGAEA 90210 (PRE-HISTORY CHANNEL)

OBIETTIVO:
2 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE: 30 BACCHETTE, 40 TESCHI DI BUFALO E 50 DINOSAURI

PRIMA RICERCA: ASSAULT THE LAVA ISLAND

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO



Prima di tutto saltate oltre il fiume di lava e spaccate le ossa di dinosauro a sinistra, per rivelare alcuni oggetti e una mosca verde della salute nella TV vicina alle toilette preistoriche. Continuate su per la collina e colpite la cosa uovo con le gambe, quindi usate la sporgenza sopra il fiume di lava per raccogliere gli oggetti ed utilizzate il grande fiore trampolino per averne altri. Continuate e superate il flusso di lava con due piattaforme fluttuanti, uccidete lo pterodattilo assicurandovi di raccogliere gli oggetti che si lascerà dietro. Attraversate il

crepaccio saltando sulle piattaforme che si muovono verticalmente e raccogliete la mosca della salute dalla TV sull'altro lato. Scendete e usate la pianta trampolino per raggiungere la successiva piattaforma alta, dove sarete attaccati da un uovo su gambe. Colpitelo per ottenere altri oggetti e proseguite attraversando un altro flusso di lava ed uccidete il dinosauro che vi sta caricando (non preoccupatevi ancora di arrampicarvi sulle piattaforme sul flusso di lava). Continuate in alto e sulla sporgenza, assicurandovi di saltare il crepaccio e uccidere la pianta sputa-fuoco. Arrampicatevi sul muro verso la piattaforma più alta e saltate il crepaccio, raccogliendo gli oggetti per la strada. Andate a destra e saltate sopra la lava verso la sporgenza, assicurandovi di uccidere lo pterodattilo che scende in picchiata. Camminate lungo l'altopiano e saltate in alto per ricevere il primo telecomando rosso.

TELECOMANDO D'ARGENTO

RICOMPENSA:
TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO

Per entrare in possesso di questo telecomando, seguite semplicemente le istruzioni per la prima ricerca, finché non raggiungerete la

VENGA IL MIO REGNO!

UNREAL, SCREAMER RALLY,

UNREAL, OVERSEER,

TOTAL ANNIHILATION PT. 2,

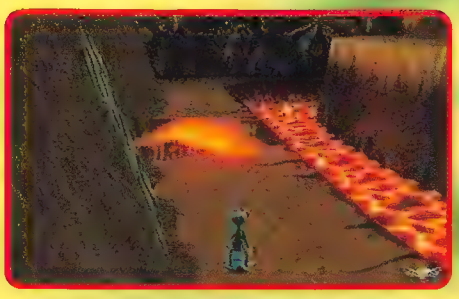
TRUCCHI,

ARE ECC.

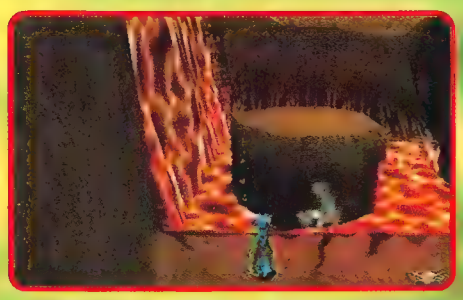
SIA FATTA LA VOSTRA VOLONTA'

QUI, SU **PC Force** DI SETTEMBRE

aiuti, consigli, trucchi, soluzioni e tutto quello di cui avete bisogno per divertirvi e tenervi aggiornati.



parte bassa dell'altopiano, dov'era il primo telecomando rosso, assicurandovi di raccogliere tutti gli oggetti lungo la strada. Uccidete lo

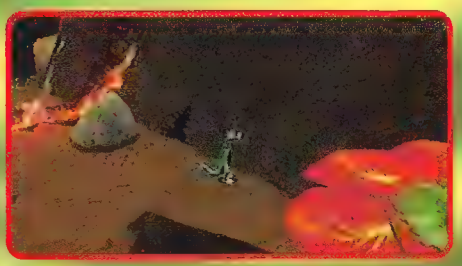


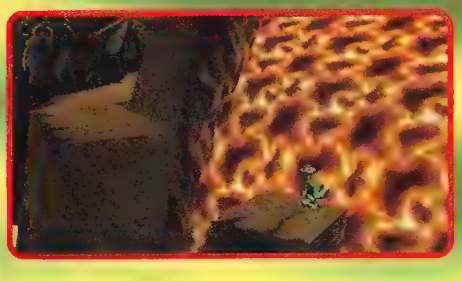
pterodattilo che scende in picchiata e continuate a sinistra, oltrepassando le fiamme che escono dalla parete rocciosa sopra al crepaccio, attraverso il quale scorre la lava. Ora continuate e uccidete il dinosauro che sta caricando. Guidate le due piattaforme fluttuanti sulla lava ed usate la mosca di fuoco dalla Tv per aiutarvi a sconfiggere il triceratopo. Quando ve ne sarete liberati saltate in alto a sinistra per ottenere la mosca della salute dalla TV e proseguite verso la piattaforma dove continuano a cadere i massi di lava, poi scendete per ricevere il telecomando d'argento nascosto.

SECONDA RICERCA: CLIM THE VOLCANO

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO + TELECOMANDO ROSSO

Semplicemente scendete dalla sporgenza dove avete recuperato il telecomando d'argento nascosto, e vi ritroverete in basso, appena oltre la pianta trampolino, vicino all'inizio del livello. Seguite il vostro percorso originale finché non raggiungerete il flusso di lava con le piattaforme che vanno verso l'alto. Quando raggiungerete questo punto, saltate in alto sulla piattaforma più elevata fino ad arrivare in cima a sinistra e continuate. Acchiappate gli





oggetti e colpite la creatura ovale per averne altri. Spaccate la Tv per raccogliere la mosca di fuoco, arrampicatevi sul muro dal punto in cui si trova l'albero e andate a destra dove il sentiero si divide in due. Proseguite lungo il muro, oltrepassando la lava che gocciola, mentre raccogliete gli oggetti bonus che trovate lungo il percorso. Colpite la zanzara dopo essere scesi dal muro e tornati sul sentiero, quindi saltate oltre le fiamme.

Mentre procedete sconfiggete il dinosauro che carica, poi saltate sulla piattaforma che sporge fuori dal muro circondato da un sentiero. Raccogliete gli oggetti e usate il muro per

scendere, per ottenere altri bonus e una mosca della salute che è all'interno della TV. Tornate sulla piattaforma e saltate indietro, per continuare lungo il percorso originale intorno al vulcano. Saltate sopra le piattaforme, eliminando lungo il percorso lo pterodattilo che scende in picchiata, proseguite attraverso il fiore di fuoco ed oltrepassate i massi di lava cadenti finché non raggiungerete un altro uovo su gambe. Uccidetelo e saltate in alto sulle piattaforme a sinistra. Conducete le piattaforme che si muovono verticalmente ed eliminate il fiore di fuoco dall'altra parte. Fatevi strada colpendo la barriera di ossa di dinosauro e raccogliete la mosca della salute nella TV. Saltate in alto a sinistra per raccogliere gli oggetti; fino ad ora dovreste aver guadagnato abbastanza per garantirvi un altro telecomando d'argento. In caso contrario, dovreste averne abbastanza una volta che proseguirete attorno all'angolo, verso il triceratopo. Continuate attentamente oltrepassando altri massi di lava cadenti e giungerete infine a una barriera di fiamme e a un set di quattro ossa sporgenti di dinosauro. Questi sono a protezione dell'ultimo telecomando rosso e dell'uscita del livello, quindi passate in mezzo alle fiamme e colpite le ossa per arrivare alla prossima area.

AREA QUATTRO

SECONDO LIVELLO

HONEY I SHRUNK THE GECKO

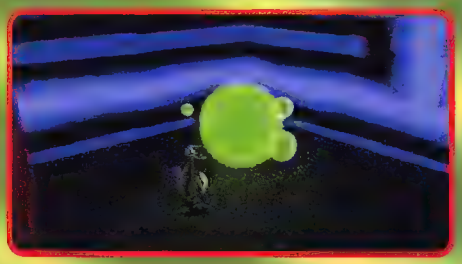
OBIETTIVO: 3 TELECOMANDO ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE: 30 BATTERIE, 40 LED E 50 ATOMI

PRIMA RICERCA: CHARGE TO THE TOP

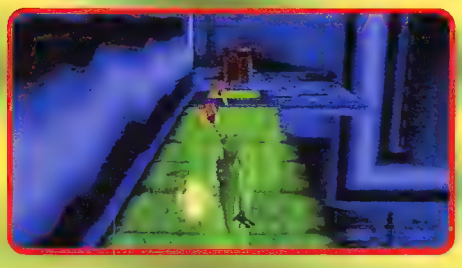
RICOMPENSA: ENTRAMBI I TELECOMANDI D'ARGENTO + TELECOMANDO ROSSO

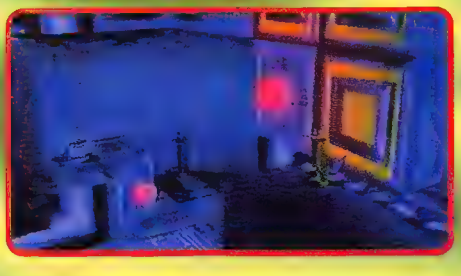
Raccogliete le tre batterie e colpite il robot che si libra in volo per averne altre. Saltate sul muro giallo che si può scalare e andate in alto a destra, per raccogliere la mosca della salute dalla TV. Lasciatevi nuovamente cadere al livello più basso e attraversate la stanza per usare il caricatore verde; tornate indietro ed usate le molle verdi per saltare in alto. Uccidete i ragni robot e raccogliete tutte le batterie mentre proseguite lungo il sentiero. Continuate fino alla fine del sentiero dove si trovano il caricatore verde e gli ascensori rosso e verde. Usate il caricatore, poi salite verso la piattaforma da condurre in cima. In alto uccidete i cattivi e raccogliete le batterie – dovreste averne raccolte trenta finora – quindi iniziate a raccogliere i led. Ricaricatevi nei paraggi per attivare i robot più grandi e uccideteli per avere altri led, quindi usate le molle verdi per andare in alto e attivare il percorso verde. Utilizzatelo e



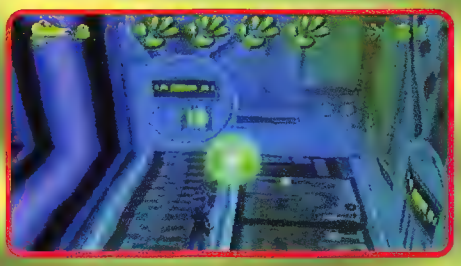
raccogliete gli oggetti lungo la strada. Colpite la TV dall'altra parte per ricevere la mosca verde della salute. Giratevi e troverete due piattaforme fluttuanti nell'aria: usatele e uccidete il robot, che si libra in volo dall'altra parte, per altri led. Usate le piattaforme viola chiaro che si abbassano per arrivare al successivo muro giallo. Entrerete in un'area con due ragni robot e molti oggetti da raccogliere, quindi datevi da fare e poi usate il caricatore verde. Prendete il sentiero vicino al caricatore e scendete per usare il ponte verde, una volta azionato l'attivatore. Usatelo e colpite il robot che si libra nell'aria per avere altri oggetti, poi entrate nel portale a finestra.

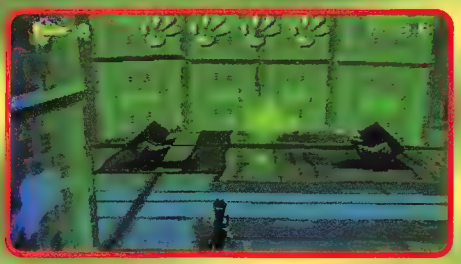
Attraversate la stanza e uccidete il cattivo, poi



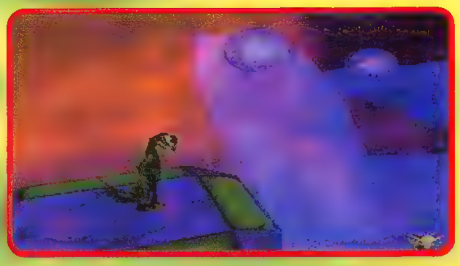


seguite il percorso, ma fate attenzione alle pericolose sfere verdi di energia che ci passano veloci. Se ne avete bisogno c'è una mosca verde della salute, altrimenti muovetevi. Uccidete il robot nella stanza successiva per avere altri oggetti da raccogliere – dovreste





già essere agli atomi ma, se non lo siete, lo sarete presto. Entrate nel prossimo portale per essere trasportati alla penultima sezione di questa ricerca. Andate avanti e colpite la TV per attivare il checkpoint; uccidete i ragni per avere gli oggetti da raccogliere e cercatene altri lì attorno. Andate all'angolo in alto a destra della stanza e spaccate la Tv per ricevere la mosca verde della salute. Ora ritornate sui vostri passi verso il caricatore verde e attraverso i due quadrati verdi a molla uccidendo il cattivo, appena attivato, sulla strada. I quadrati a molla condurranno a una sezione di mura gialle scalabili, che a loro volta conducono a un altro caricatore verde e ad un'altra sezione di mura scalabili. Usatela per portarvi verso un gruppo di piattaforme fluttuanti, ognuna con sopra degli atomi, prendetele e usate il comando verde per attivare il percorso verde da attraversare. Andate a destra e usate il caricatore successivo, quello con un cattivo per lato. Uccideteli per avere altri atomi e prendete il sentiero di sinistra. Usate i quadrati verdi a molla per lanciarvi in alto verso l'ultimo portale a finestra. Invece di entrare, giratevi e vedrete alle vostre spalle un muro giallo scalabile. Andate più vicino possibile al bordo della



piattaforma su cui vi trovate e saltate per aggrapparvi. Questo può richiedere un paio di tentativi, ma continuate a provare. Dopo esserci riusciti seguite il sentiero a destra, fino al pozzo rosso e troverete il telecomando d'argento nascosto e molti oggetti. Adesso dovreste avere raccolto anche i vostri 50 atomi e sarete ricompensati con il telecomando d'argento. Se avete perso alcuni oggetti, andate avanti e presto ne avrete abbastanza. Lasciatevi cadere nel pozzo dell'ascensore e usate il caricatore che si trova dove siete partiti (quello coi due cattivi). Andate ancora a sinistra e usate le molle verdi per saltare in alto e attraverso il portale.

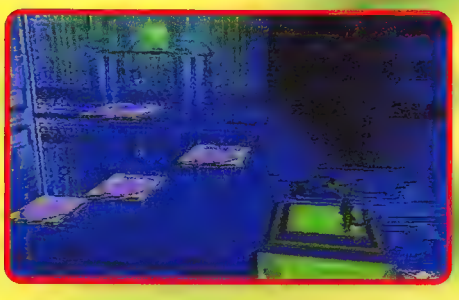
Attraversate la successiva sezione di percorsi con scariche energetiche; vi riducono l'energia, se le toccate. Raccogliete gli atomi lungo la strada e passate attraverso il successivo portale, quindi usate il caricatore verde dall'altro lato. Usate la molla verde, che si trova nei paraggi, per raggiungere una mosca della salute verde e ricaricatevi, pronti per usare le

vicine molle per arrivare in cima al pozzo. Saltate sulla prima, portandovi a destra per colpire la successiva, andate ancora a destra, muovendovi a spirale in senso orario verso l'alto. Raccogliete gli oggetti quando raggiungerete la cima, quindi andate dritti al telecomando rosso, per finire questa ricerca.

SECONDA RICERCA : FIND THE I/O TOWER

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

Seguite il percorso della prima ricerca finché non raggiungete il punto di controllo. Usate il



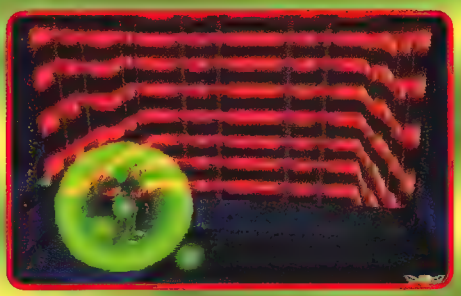
caricatore verde come prima e usate i quadrati a molla verdi per catapultarvi in alto, verso il muro giallo scalabile. Andate a sinistra come prima e uccidete il robot sospeso vicino al successivo caricatore. Ricaricatevi e continuate a sinistra sul muro scalabile, poi scendete per usare il ponte verde dopo averlo attivato; raccogliete gli oggetti lungo la strada. Quando raggiungerete l'altro lato, invece di andare verso i due cattivi vicino al caricatore, saltate giù dalla sporgenza verso le piattaforme viola chiaro, andando in alto verso un caricatore. Quando sarete caricati, scendete e attivate il ponte verde in basso, assicurandovi prima di uccidere il cattivo. Uccidete il cattivo dall'altra parte del ponte ed entrate nel portale. Andate nell'angolo opposto della stanza successiva e colpite la TV per avere una mosca verde della salute, poi saltate in alto, usando il gradino viola nel centro della stanza, per raggiungere la piattaforma in alto, sulla quale girano delle piattaforme rotanti. Saltatele sopra e colpite con la coda il laser per lanciarvi verso il laser successivo, attraverso la stanza. Saltate verso il muro giallo scalabile, arrampicatevi verso la

piattaforma superiore. Raccogliete gli oggetti e giratevi: vedrete altre piattaforme rotanti. Saltate sulla prima e colpite con la coda il laser per andare verso la seconda a sinistra. Quando sarete connessi, smontate e raccogliete la mosca verde della salute dalla TV, poi saltateci di nuovo sopra e colpite nuovamente il pad per arrivare al terzo laser. Quando sarà il momento giusto, saltate ed entrate nel successivo portale.

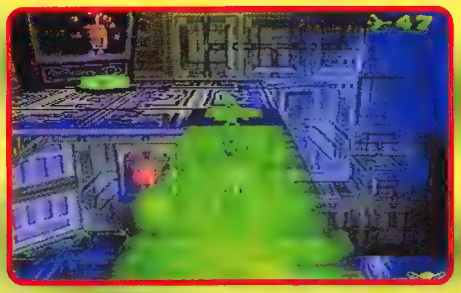
Nell'area successiva saltate sulla piattaforma roteante e fatevi strada a colpi di coda, verso il successivo ricevitore laser. Ora saltate verso il prossimo portale e passateci attraverso. Attraversate la stanza successiva e usate le due piattaforme viola chiaro per raggiungere la sporgenza superiore. Quando sarete lì usate la piattaforma rotante dietro di voi per trasportarvi verso il prossimo ricevitore laser, a destra della I/O Tower. Ora tirate ancora un colpo di coda per essere spediti al successivo ricevitore laser, vicino alla piattaforma con gli atomi che roteano in circolo. Raccoglieteli e saltate di nuovo sulla piattaforma rotante e dirigetevi all'ultimo ricevitore laser. Saltate sulla sporgenza e andate in alto per ricevere il secondo telecomando rosso.

TERZA RICERCA: CHARGE THE A.C.T STEPS

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO
Seguite il percorso della prima ricerca fino al checkpoint; continuate verso il bivio dove il caricatore è protetto sui lati da due cattivi. Invece di andare a sinistra, prendete il percor-



so di destra e salite con l'ascensore, assicurandovi di esservi caricati prima di passare. Seguite il percorso, mentre uccidete i cattivi e raccogliete tutti i bonus. Alla fine del sentiero usate il muro giallo scalabile per portarvi al soffitto. Scendete vicino alla TV se avete bisogno di salute, altrimenti scendete dal pozzo rosso e usate il portale. Usate il caricatore e uccidete il cattivo per avere oggetti da racco-



gliere; ora ricaricatevi e prendete la più vicina piattaforma, attivata dalla carica, fino a dove arriva; scendete per ricaricarvi e portate la piattaforma alla vostra destra fino a dove arriva. Ora tornate giù e ricaricatevi, usate il barile come primo gradino e saltate utilizzando le due successive piattaforme per raggiungere una sporgenza piena di oggetti bonus. Seguitela verso destra e raggiungerete un terzo ascensore che vi porterà attraverso il crepaccio verso un'altra piattaforma. Attraversate il ponte verde attivato dalla carica per raggiungere il terzo e ultimo telecomando rosso.

SECONDO LIVELLO

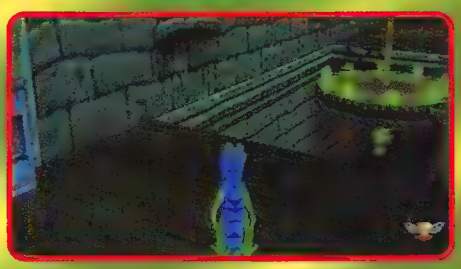
POLTERGEX (SCREAM TV)

OBIETTIVO: 3 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE: 30 TESCHI, 40 LAPIDI E 50 MASCHERE DA HOCKEY

PRIMA RICERCA: REACH THE TOP OF THE MORGUE

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO
Fate salire Gex per la prima scalinata, poi su per quella a sinistra e attraverso la porta, raccogliendo i bonus lungo la strada. Saltate i crepacci usando i candelieri, ma siate veloci poiché cadranno a terra. Colpite il fantasma sputafuoco prima che vi colpisca lui, poi raccogliete gli oggetti che ha lasciato dietro di sé. Passate

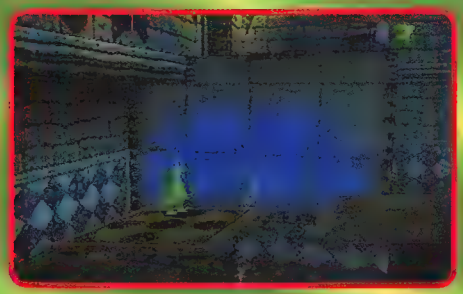


attraverso la porta e lasciatevi cadere per raccogliere la mosca di ghiaccio dalla TV. Correte dal lato opposto, oltrepassando le facce che vengono fuori dal muro e salite i gradini fino in cima. Ancora una volta usate i candelieri per saltare il crepaccio e uccidete la zucca troppo cresciuta che troverete dall'altra parte, prima di passare attraverso la porta. Usate i tavoli, le casse e le bare fluttuanti nella stanza per arrivare dall'altra parte e spingere entrambe le bare nei buchi. Adesso tornate a raccogliere gli oggetti e spingete un'altra bara nel vicino

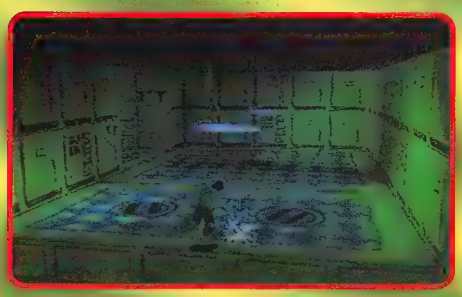
buco. Questo aprirà il cancello verso il telecomando d'argento nascosto.

TELECOMANDO ROSSO

Usate ancora la mobilia volante ma questa volta attendete finché non sarà sulla traiettoria di ritorno, quindi saltate via a destra sul muro blu scalabile. Arrampicatevi in alto e passate attraverso la porta. Scendete dalle scale ed uccidete entrambi gli zombie, assicurandovi di



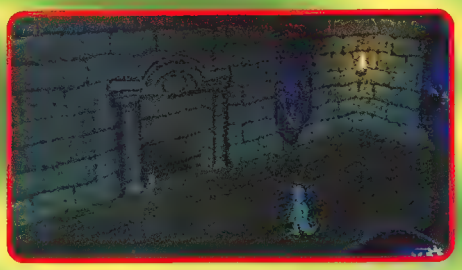
continuare a colpirli, per ottenere tutti gli oggetti da raccogliere che ne usciranno. Andate dall'altra parte della stanza e accovacciatevi nel buco nel muro per avere altri oggetti, poi usate l'orologio del nonno per salire alla mosca del ghiaccio, nella TV in cima alla libreria. Usate la porta dietro l'orologio e scendete le scale fino all'obitorio. Ora è si tratta di fare dei salti col giusto tempismo, per arrivare al piano successivo. Uccidete lo zombie in cima e girate l'angolo verso la successiva serie di difficili salti. Ora usate il loculo più basso sul lato sinistro, poi saltate sul prossimo sullo stesso lato. Ora prendete il giusto tempo per saltare su uno dalla parte opposta. Quando raggiungete questo punto usate i successivi due scaffali, sullo stesso lato, per portarvi piano piano più in alto. Ora, con il vostro salto successivo, riporta-



te Gex al lato sinistro. Rimanete a sinistra per saltare sull'ultimo loculo rimasto, quindi saltate verso la piattaforma con sopra il primo telecomando rosso.

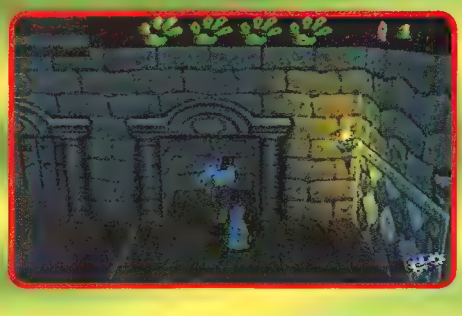
SECONDA RICERCA: ASCEND THE GHOST TOWER

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO
Usate la porta del piano terra, camminate



attraverso la stanza e rimanete sotto la luce rossa per farla diventare verde. Quando i due fantasmi saranno fuori dai piedi, proseguite oltrepassando la porta successiva. Uccidete lo zombie e raccogliete i suoi oggetti, poi colpite la TV per ottenere la mosca verde della salute. Andate in alto a destra e utilizzate il muro scalabile blu per salire al livello superiore, raccogliendo gli oggetti lungo il cammino. Usate la porta in cima e attendete dall'altra parte. Correte oltre le armature gigantesche e le asce, quando vi è possibile; scendete e uccidete lo zombie pazzo con il coltello. Assicuratevi di spaccare la testa decapitata, altrimenti il corpo continuerà a darvi la caccia. Raccogliete gli oggetti che si è lasciato dietro e usate il muro scalabile blu dietro al calderone, per portarvi a una piattaforma con degli oggetti e una TV, contenente una mosca di ghiaccio. Scendete dalla piattaforma ed andate a sinistra, oltrepassando un gruppo di armature che tirano colpi d'ascia. Passate dalla porta e correte dritti sotto la prima luce rossa per farla diventare verde, raccogliendo gli oggetti che trovate. Da questo punto andate a sinistra verso la luce più vicina. Ora andate all'altro crepaccio e accovacciatevi presso il buco per raccogliere degli oggetti; arrampicatevi sul muro scalabile grigio all'estremità della stanza ed uccidete la zucca troppo cresciuta per avere altri oggetti.

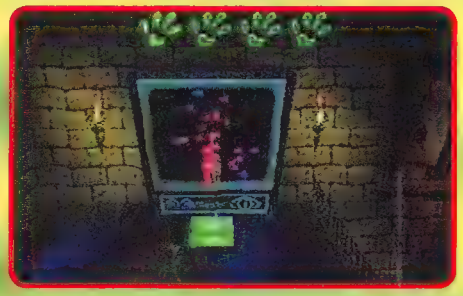
Andate verso sinistra e saltate i crepacci che portano agli zombie, poi saltate il terzo crepaccio, il più grande, usando il calcio saltato di karate. Sull'altro lato colpite il fantasma sputafuoco e passate attraverso la porta. Usate il



muro scalabile blu da entrambi i lati della balconata per giungere dall'altra parte, poi usate la porta scelta da voi per entrare nella stanza successiva. Spingete la prima bara a sinistra nel buco per liberare uno degli zombie. Dopo che l'avrete sistemato spingete la bara centrale a destra, per sbloccare la porta che si trova dietro il crepaccio di mezzo, in cima alla stanza. Entrateci e saltate sui mobili volanti per portarvi a raccogliere degli oggetti che sono in cima agli scaffali; prendete i mobili successivi per arrivare alla balconata all'altra estremità. Camminate verso l'estremità e uccidete la zucca troppo cresciuta, poi oltrepassate la porta. Accovacciatevi nei pressi del buco nel

muro per avere degli oggetti extra, poi camminate evitando le teste che vengono lanciate dal fantasma. Quando lo raggiungete colpitelo, poi saltate verso la piccola balconata per una mosca della salute che si trova nella TV, quindi tornate saltando indietro e passate attraverso la porta.

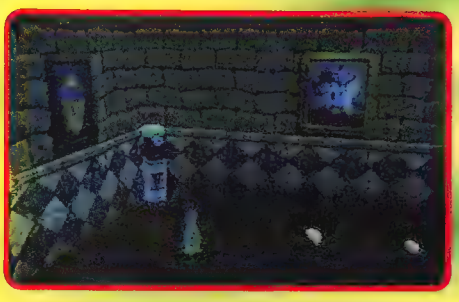
Nella stanza successiva usate i tre candelabri per attraversare il crepaccio e uscite dalla porta grande. Uccidete lo zombie pazzo nella stanza successiva, assicurandovi di colpirgli la testa per avere molti oggetti, poi colpite la TV per avere una vita extra. Salite le scale, evitan-



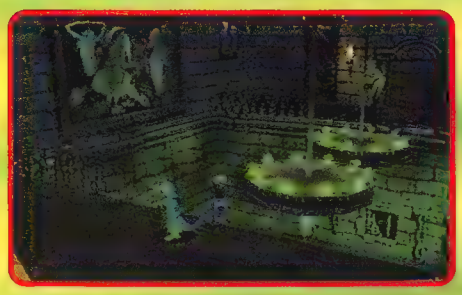
do le teste che vi vengono incontro e colpite il fantasma che si trova in cima. Continuate lungo le scale, raccogliendo gli oggetti bonus; andate dritti in alto, uccidendo un ultimo fantasma che scaglia teste, prima di raggiungere il secondo telecomando rosso.

TERZA RICERCA : SMASH EIGHT BLOOD COOLERS

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO + TELECOMANDO ROSSO
Raccogliete tutti gli articoli bonus sul piano su cui vi trovate, salite per la scalinata in alto a



destra e frantumate il refrigeratore di sangue. Raccogliete tutti gli oggetti e aprite la porta per averne degli altri. Ora tornate giù dalle scale ed uscite dalla porta sul fondo.
Camminate verso la luce rossa per farla diventare verde e passate attraverso la porta, quando è libera. Colpite la TV per avere della salute ed uccidete lo zombie; usate il muro scalabile blu per prendere gli oggetti. Giratevi e usate il candelabro per arrivare alla mosca di ghiaccio che è nella TV; ritornate quindi al corpo dello zombie e formate una lastra di ghiaccio intorno ad esso (usando il pulsante con il quadrato): quando si sarà trasformato in un cubetto di ghiaccio, spaccatelo per avere altri oggetti. Scalate di nuovo il muro ed uscite dalla porta. Evitate le asce cadenti e uccidete lo zombie col coltello; raccogliete tutti i bonus che ci sono nella stanza. Usate il muro grigio scalabile per arrivare alla mosca di ghiaccio e distruggete anche il secondo refrigeratore di sangue. Scendete dalla sporgenza e tornate al punto di partenza della ricerca, questa volta prendendo la scalinata di sinistra, invece della destra. Usate la porta in cima alle scale e colpite il successivo refrigeratore di sangue, sulla destra. Usate i candelabri per attraversare il crepaccio e uscite dalla porta, dopo aver ucciso il fantasma sputafuoco.



Scendete, rompete il refrigeratore di sangue dall'altra parte della stanza e spaccate la TV per ottenere la mosca di ghiaccio. Dopo aver raccolto gli altri oggetti, tornate in cima, camminando oltre le facce che escono dai muri; salite i gradini e usate i candelabri per passare, quindi uccidete la zucca. prendete la porta dall'altra parte, scendete a spaccare il successivo refrigeratore di sangue (ne mancano solamente tre), dopo aver raccolto gli oggetti nei pressi del candelabro. Montate su un tavolo volante fino alle due bare e spingetele, per aprire un cancello che protegge alcuni oggetti; cavalcate nuovamente il mobile per prenderli. Attraversate ancora una volta il crepaccio e usate il muro blu scalabile per raggiungere la sporgenza superiore, poi oltrepassate la porta. Scendete le scale, uccidete i due zombie e dovrete ricevere il telecomando d'argento come ricompensa.

Accovacciatevi nei pressi del buco nel muro per altri oggetti, se ne avete bisogno. Aprite la porta dietro alla libreria per il vostro sesto refrigeratore di sangue. Usate la libreria dove c'è la mosca di ghiaccio, per andare verso il tavolo volante; usatelo per arrivare all'opposta piattaforma alta, uccidendo quindi la zucca e colpendo il successivo refrigeratore di sangue. Usate la porta dall'altro lato della balconata per entrare nella stanza scura con le luci rosse e i fantasmi. Andate sotto la prima luce rossa e correte a sinistra, quando potete. Andate verso la parte opposta della stanza, per spaccare l'ultimo refrigeratore di sangue. Correte indietro attraverso la porta che avete usato per arrivare qua, ripercorrete i vostri passi fino al luogo dov'era il settimo refrigeratore di sangue; questa volta prendete la porta di fianco ad esso. Salite per le scale, uccidete il fantasma sputafuoco e prendete i candelabri attraversando il crepaccio; colpite la TV per ottenere una mosca della vita; tornate indietro oltrepassando le facce che escono dai muri, per raccogliere l'ultimo telecomando rosso di questo livello.

TERZO LIVELLO

THIS OLD CAVE (PRE-HISTORY CHANNEL)

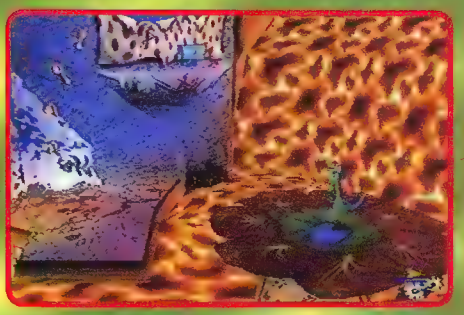
OBIETTIVO: 3 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE: 30 BACCHETTE, 40 TESCHI E 50 DINOSAURI

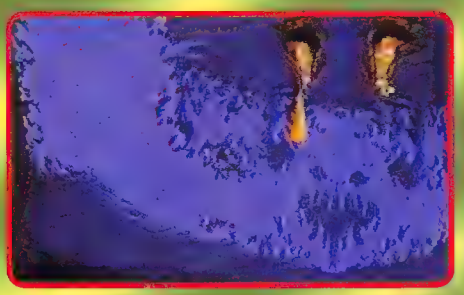
PRIMA RICERCA: WATCH FOR FALLING LAVA

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + RICOMPENSA DEL TELECOMANDO D'ARGENTO

Raccogliete tutte le bacchette in cerchio, all'inizio di questo livello, poi attraversate il flusso di lava uccidendo la mosca e raccogliendo gli oggetti allo stesso tempo. Uccidete il dinosauro dall'altro lato e colpite la sua coda, che viene dietro di voi, per avere dei bonus extra. Ora saltate sul fiore trampolino e saltate in alto, verso la TV, e colpitela per avere la mosca di ghiaccio. Raccogliete gli oggetti e usate il muro scalabile bianco, poi andate a sinistra. Scendete verso la piattaforma e saltate sul fiore trampolino, raccogliendo gli oggetti mentre andate. Saltate in alto verso il nido, raccogliete gli oggetti; seguite la caverna verso il basso e uccidete l'uovo con le gambe che trovate. Camminate dove potete raccogliendo oggetti, quindi afferratevi al muro bianco scalabile.



Andate a sinistra assicurandovi di evitare, mentre procedete, la lava che cade; quando raggiungete la cima colpite la Tv per avere la mosca della salute e afferrate gli oggetti sul bordo del flusso di lava. Afferratevi al successivo muro bianco e seguitelo verso un'altra

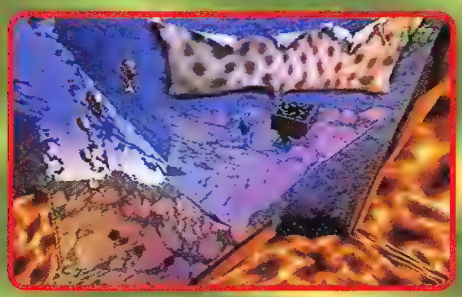


sporgenza con degli oggetti, continuate a seguire il muro scalabile a sinistra, evitando altre colate di lava. Continuate a seguire il muro, finché non giungerete a una sporgenza con un ponte verso il primo telecomando rosso di questo livello. Per essere in grado di avere come ricompensa il telecomando d'argento, dovrete uccidervi (dovete suicidare Gex, non

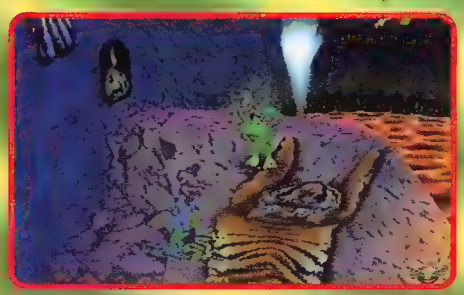
voi stessi - mi raccomando), prima di raccogliere quello rosso, così potrete continuare a raccogliere i bonus. Per realizzare questo dovrete solo sacrificare una vita e seguire di nuovo lo stesso sentiero, in questo modo il sacrificio avrà un valore.

SECONDA RICERCA: DODGE THE STEAM VENTS

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO
Colpite la mosca dall'altro lato del flusso di lava e procedete verso il fiore trampolino; raccogliete la mosca di ghiaccio dalla TV. Procedete lungo il muro bianco a sinistra, saltate su un



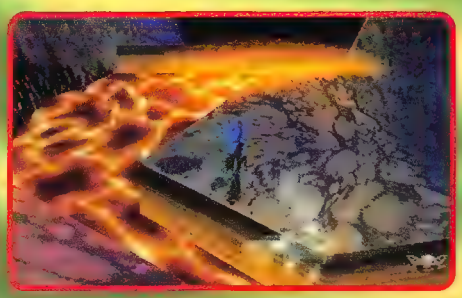
altro fiore trampolino e quindi proseguite sul muro scalabile successivo, evitando la lava che cade. Quando raggiungete la sporgenza successiva uccidete lo pterodattilo e usate il primo fiore trampolino per proiettarvi al seguente, così da raggiungere la TV, guadagnando energia. Tornate giù e camminate sotto l'arco che porta ad altra lava e altri salti. Fate i salti guardandovi dal fuoco che esce dal muro e saltate dalla sporgenza in alto verso destra, per avere degli oggetti.



Colpite lo pterodattilo e scendete sulla piattaforma inferiore, vicino alla lava. Attraversate la lava saltando sulle piattaforme, poi saltate sulla sporgenza vicino alla cascata di lava e usate la piattaforma mossa dal vapore per andare in alto, vicino alla TV, per una vita extra. Tornate giù e dirigetevi dalla parte opposta rispetto alle piattaforme nella lava, finché non giungerete a uno pterodattilo e un dinosauro. Uccideteli entrambi e procedete saltando verso un'altra piattaforma spostata dal vapore, dirigendovi verso una TV che contiene una mosca energetica. Ora andate a destra mentre saltate in alto sulle piattaforme e usate altre piattaforme spostate dal vapore, finché non arriverete a un'ultima piattaforma, sulla quale troverete il telecomando d'argento nascosto.

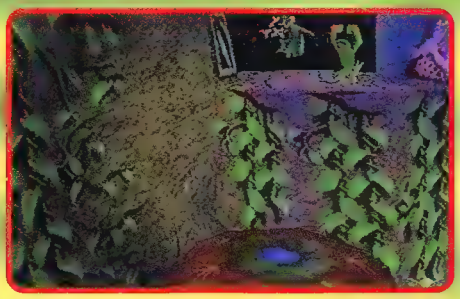
TELECOMANDO ROSSO

Dalla vostra posizione nei pressi del telecomando d'argento, saltate giù alla vostra sinistra e attraversate altra lava, poi passate attraverso un altro arco per raggiungere il secondo telecomando rosso. Davvero molto facile!



TERZA RICERCA: BOUNCE UP THE FLOWERS

Dall'inizio di questa ricerca, seguite il vostro percorso originale, sopra il primo flusso di lava, usando il fiore trampolino per raggiungere la mosca di ghiaccio, poi usate i muri scalabili per oltrepassare le colate di lava. Dopo aver combattuto con il secondo pterodattilo ed essere arrivati ai due fiori trampolino, vicino alla mosca della salute e all'arco, usate il più alto dei due fiori per portarvi in cima al ponte e alla TV checkpoint. Colpitela e seguite il ponte nella caverna, dopo aver raccolto gli oggetti. Usate il muro scalabile bianco per passare la successiva serie di colate di lava, poi saltate attraverso il mare di lava usando il primo dei due fiori. Quando giungerete al terzo, seguite la linea di oggetti per dirigervi con sicurezza verso il prossimo fiore, che non è ancora in vista. Saltate verso la serie successiva di fiori trampolino essendo estremamente cauti, per non

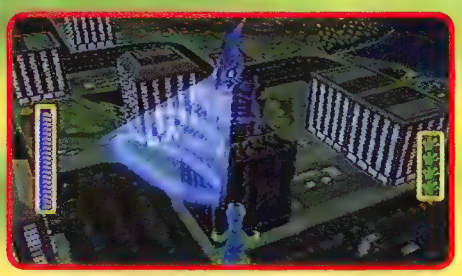


mancarli poi, quando infine raggiungerete la cima, uccidete il dinosauro e camminate lungo l'angolo per ricevere il terzo ed ultimo telecomando rosso. C'è solo da passare il Boss affinché l'area cinque sia a vostra disposizione!

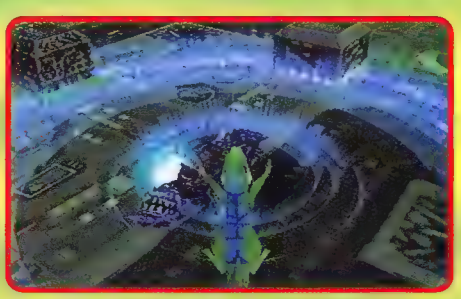
BOSS

GEXZILLA VS MECHREZ

RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ORO
Combattere Mechrez nei panni di Gexzilla è di gran lunga la miglior battaglia dell'intero gioco. Il combattimento ha luogo in un'affollata città, con differenti edifici tutto intorno a voi. L'obiettivo è di colpire Mechrez con la vostra coda finché la sua energia non sarà tutta svanita. Non potete colpirlo dal retro, a causa del suo posteriore elettrico: vi dovete limitare ad attacchi frontali. Siate pronti al suo incremento in velocità e cattiveria a mano a mano che andrete avanti nel combattimento, con la fasti-



diosa aggiunta di carri armati ed elicotteri da sistemare. Quando appariranno, assicuratevi di colpirli per primi. Mechrez scapperà verso l'edificio più vicino e utilizzerà la sua elettricità per ferirvi, ma se sarete veloci potrete colpire l'edificio finché non collasserà, avendo quindi subito dopo la possibilità di portare un buon colpo. Mechrez ha a disposizione un rapido attacco con cui vi carica a una velocità a cui fa decisamente male. Spostatevi semplicemente dietro l'edificio più vicino per fermarlo, poi colpitelo appena cerca di girarci attorno. Presto sarete in grado di anticipare il suo attacco in corsa, e quindi anche di togliervi di torno più facilmente. Guardate l'incredibile esplosione, dopo che lo avrete ucciso, e prendetevi il telecomando d'oro. Ben fatto! L'area cinque ora è tutta vostra!



Heart Of Darkness

Prima parte

A cura di Jona

C'è voluto molto tempo perché uscisse, ma guardandolo è chiaro il motivo. Heart of Darkness mixa alcune delle migliori sequenze di grafica e sonoro mai viste, con un'interazione con i livelli e lo sfondo che porta il genere, famoso per giochi come Another World e Fade to Black, a nuove vette. L'unica cosa che pareggia l'eccellenza del gioco è la sua difficoltà. Heart of Darkness ha alcuni dei puzzle più complessi mai visti in un platform game, oltre ad azioni che richiedono riflessi da spaccare il secondo, la vostra abilità e probabilmente la vostra pazienza saranno portate al limite.

L'ESERCITO DELLE TENEBRE

Ci sono molti differenti nemici con cui combattere durante il gioco, ciascuno capace di diversi attacchi e ciascuno più pericoloso degli altri. Continuate a leggere per capirne di più.

SHADOW

Questo è il primo tipo di nemici che incontrerete nel gioco. Shadow è relativamente debole e non vi fa nulla, semplicemente vi si attacca alle spalle per rallentarvi. Scrollatelo via premendo i tasti direzionali del pad da sinistra a destra o vice versa.

SHADOW MONSTER

Questo nemico è molto simile a Shadow, con la differenza che vi mangerà molto volentieri a colazione, pranzo o cena, se lo lasciate avvicinare troppo. La cosa migliore da fare è sparargli da più lontano possibile. Se si avvicina si accuccierà come un gatto pronto a balzare su un topo, quindi abbassatevi al suo livello e fatelo fuori prima che vi mangi vivi.

FLYING SHADOW

Questi nemici voleranno in giro per lo schermo lanciandovi fireball in grado di uccidervi al primo colpo. La cosa migliore da fare in questo caso è sparare prima che lo possano fare loro. Potete evitare il loro fuoco saltando o abbassandovi, ma è meglio liberarsene il più presto possibile.

ARMOUR SHADOW

Questi nemici sono probabilmente i mostri peggiori in tutto il gioco. Possono lanciare fireball, che possono uccidervi in un colpo solo, lungo il terreno o in aria. Come se questo non bastasse, quando li colpite si dividono in due bolle sul terreno che, se non vengono immediatamente distrutte, si rigenerano in due nuovi Armour Shadow.

WALL WORMS

Queste orribili creature creano buchi nei muri che state scalando e vi ci succhiano dentro vivi. Appena tirano fuori i le loro brutte teste dalla roccia, sparate due volte per ucciderli e guardateli volare in giro per lo schermo sgonfiandosi buffamente come palloni.

WALL SPIDERS

Questi viscidi nemici sono piuttosto bravi nell'evitare i vostri colpi spostandosi sui muri molto velocemente. Non lasciateli avvicinare troppo, o vi circonderanno con le loro gambe e vi mangeranno, ma questo non è il loro unico trucco. Secernono una melma verde sulla superficie della parete che piano piano cola giù. Se venite in contatto con questa sostanza perderete la presa e cadrete. Se questo accade, tenete premuto il pulsante del salto per attaccarvi al più vicino appoggio.

LA SOLUZIONE

Questa guida dettagliata vi offre tutte le soluzioni ai puzzle di cui avete bisogno per superare la prima metà del gioco; inoltre vi dà tutte le informazioni su quando e dove usare le capacità di Andy col migliore effetto. Alcune sezioni del gioco, specialmente sul secondo disco, richiedono mosse perfette al pixel che possiamo solo spiegare e non eseguire per voi. Non ci sono set particolari di mosse per uccidere i personaggi nel gioco perché l'intelligenza artificiale è molto avanzata. Reagiranno ogni volta in modo diverso a seconda della vostra mossa, quindi seguire passo passo la guida vi darà la migliore assistenza disponibile, soltanto siate preparati per sezioni di massacro oltre il vostro controllo!

LIVELLO I: CANYON OF DEATH

Saltate a destra fuori dalla vostra astronave distrutta a atterrate sul sentiero di sotto. Andate a destra allo schermo successivo e saltate il buco nello schermo seguente. Abbassatevi e sparate allo Shadow Monster che striscia sul terreno poi, senza avvicinarvi troppo, sparate diagonalmente verso l'alto per distruggere lo scheletro che ondeggia al vento. E' importante ricordare che non sono le ossa a farvi male, bensì l'ombra che lo scheletro proietta sullo sfondo. Fate le stesse cose quando raggiungete il prossimo schermo, assicurandovi di non avvicinare l'ombra, poi avanzate.

Uccidete il mostro che vi corre incontro, se vi si attacca alle spalle, premete sinistra e destra sul pad per scrollarvelo di dosso. Ora andate al

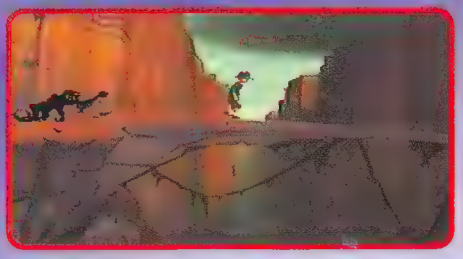
limite destro dello schermo e sparate in alto alla roccia appesa sopra di voi. Il muro dietro di voi si romperà e un gruppo di Shadow Monster attaccherà. Rimanete fermi perché se vi muovete non potete sparare e tenete premuto il tasto di fuoco per sparare senza interruzioni. Ogni tanto accucciatevi per assicurarvi di colpirli tutti, visto che ogni tanto qualcuno di loro si abbassa per evitare il vostro fuoco. Quando li avete uccisi tutti camminate verso destra nel prossimo schermo.

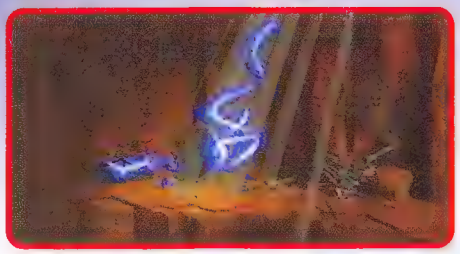
Continuate a sparare agli Shadow Monster in questo schermo ma fate attenzione, perché ora prendono anche il volo nel tentativo di mangiarvi. Tenetene conto e cambiate tattica, assicurandovi di uccidere tutti i mostri, non importa che siano a terra, accucciati o in aria. Appena c'è una pausa nell'azione, correte a destra e continuate il combattimento nell'altro schermo. Ora ci sarà un numero maggiore di nemici che attaccano da entrambi i lati ma, appena ne avete uccisi un numero soddisfacente, continuate verso destra nel prossimo schermo.

Accucciatevi e sparate allo Shadow Monster che avanza, poi state pronti a saltare quando un altro vi attacca. Dovete fare un doppio salto, premendo il tasto del salto due volte, per evitare di essere buttati giù dal bordo del sentiero verso morte certa. Ci saranno altri mostri che vi caricano, tra cui un paio in rapida successione, quindi siate pronti. Quando ve ne siete liberati entreranno nello schermo un altro paio di nemici: uccideteli prima di procedere.

In questo schermo a destra vedrete un'altra strada sopra di voi, con un scheletro in mezzo che connette le due vie. Quando avete ucciso i mostri nella stessa vostra strada, concentratevi

sui due di sopra. Uno è accucciato vicino allo scheletro e l'altro sta colpendo il terreno con tanta forza che il primo rimbalza nell'aria e voi perdete l'equilibrio. Liberatevi di loro stando sotto quello vicino allo scheletro e sparando in lato quando rimbalza in aria. Poi sparate al secondo in diagonale prima di scalare la cassa toracica per raggiungere la piattaforma più alta. Andate a destra al prossimo schermo per vedere una filmato corto ma avvincente.



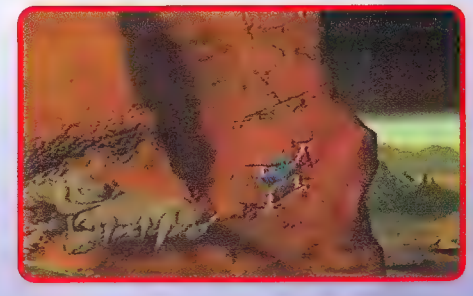


Appena il grosso mostro vi mangia la pistola, iniziate a correre a destra nel prossimo schermo perché sarete inseguiti da uno Shadow Monster isolato. Quando Andy inizia a camminare in punta di piedi attraverso il ponte, verso lo schermo successivo, tenete premuto il tasto di corsa così potete iniziare a correre appena raggiungete l'altro capo del ponte. Quando arrivate dall'altra parte la caccia continua ancora più velocemente; giunti al nuovo schermo continuate semplicemente a correre e il mostro sarà vaporizzato dalla luce che filtra dai buchi nel soffitto della caverna. Ora andate di nuovo a destra nel prossimo schermo.

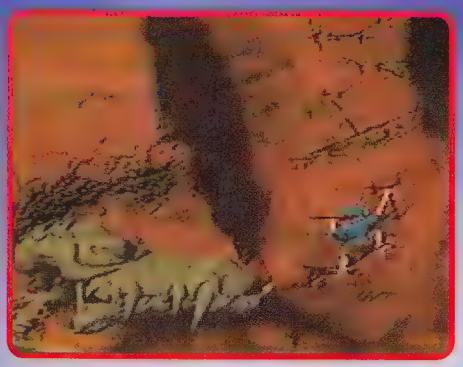
Andate alla parete destra del muro dietro di voi, sotto la lucertola e premete su per attaccarvi al muro in posizione di scalata. Seguite il percorso della lucertola fino alla cima dello schermo e poi in quello seguente. Quando essa

raggiunge il punto più alto in questo schermo, si tufferà improvvisamente attaccandosi oltre il buco nel muro. Fate lo stesso andando il più in alto possibile vicino al buco e poi tenete premuto destra. Premete il tasto di salto poi premetelo di nuovo e tenetelo schiacciato così potete arrivare dall'altra parte. Ci vuole un po' per prendere la mano a questo genere di azione ma poi si rivelerà fondamentale nel proseguo del gioco. Una volta attraversato il buco, scendete sul sentiero e andate a destra.

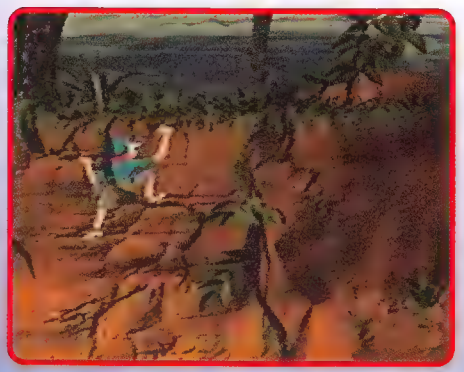
Nel prossimo schermo, attaccatevi alla più vicina parte scalabile della parete e andate dall'altra parte del buco. Seguite la lucertola verso l'alto fino al prossimo schermo. Vedrete che la lucertola scomparirà di nuovo verso l'alto ma non siete in grado di superare quel passaggio, quindi bisogna trovare un altro modo di proseguire. Salite alla piattaforma con il piede dello scheletro e saltate su e giù un paio di volte. La sporgenza si romperà e voi sparirete in fondo allo schermo, riapparendo però presto attaccati alla coda dello scheletro. Guidate Andy attraverso la cassa toracica dello scheletro allo schermo sopra di essa.



Qui c'è bisogno di buoni riflessi per scalare la mascella del dinosauro: fate un passo a destra e poi saltate sulla faccia a destra prima che i denti del dinosauro si chiudano. Quando lo avete fatto, salite ancora al prossimo schermo

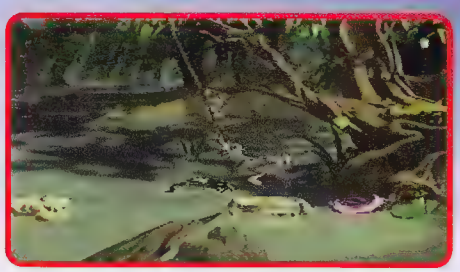


fino sulla sporgenza. Andate al lato destro e attaccatevi ancora alla collina. Toccate l'osso sopra di voi e cadrete di nuovo sulla sporgenza. Andate verso l'osso e spingetelo: cade e forma un ponte per l'altra piattaforma a sinistra. Per finire questo livello, passate semplicemente sul ponte appena creato e poi scalate. Ora potete tirare un sospiro di sollevo e guardare il prosieguo della storia con la sequenza animata che vi porta direttamente al secondo livello.



LIVELLO 2: SWAMPLANDS

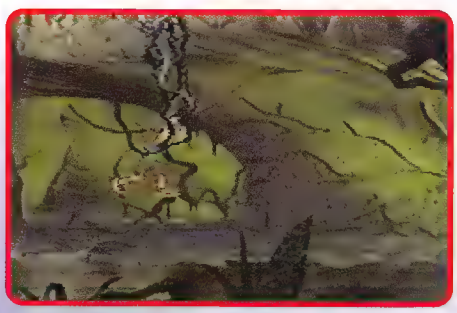
Dopo che la trama è stata ampliata tramite la scena animata, dovreste avere un'idea un po' migliore di cosa sta succedendo. Alla fine del filmato vi troverete sulla cima di una piccola collinetta erbosa. Sfortunatamente questo livello non è tranquillo come sembra, quindi iniziate ad andare a destra. Prendete la corda che pende dalla cima dello schermo e tiratela giù per liberare il percorso verso il prossimo schermo a destra.

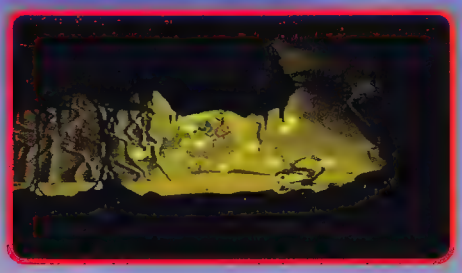


State in piedi sul bordo dell'acqua e saltate sulla roccia sporgente. Fate lo stesso per arrivare al prossimo schermo, poi saltate attaccandovi alla liana che penzola nell'aria per attraversare la fossa nell'acqua. Lasciate la liana quando arriva il più a destra possibile per un atterraggio sicuro. Da lì saltate sul cuscinetto di gigli quando il mostro sta mangiando e premete su per scalare le radici degli alberi e poi andare a destra nello schermo seguente. Andate più a destra possibile e saltate per afferrare la prima liana, poi aspettate a passare a quella successiva. Aspettate finché non vi porta allo schermo seguente, poi lasciatela per essere lanciati verso l'animale nell'acqua, che a sua volta vi getterà all'asciutto. Ora andate a destra.

Fatevi strada nell'acqua e sarete presto raggiunti da due Flying Shadow. Continuate a camminare nel centro dello schermo, dove l'acqua è profonda. Quando la prima Shadow scende in picchiata per attaccarvi, premete giù per accucciarvi al sicuro sott'acqua. Appena tornate in superficie, camminate fino alla fine dello schermo a destra dove l'acqua è di nuovo profonda e fate lo stesso. Quando la situazione è tranquilla, passate al prossimo schermo.

Avanzate fino a dopo la luce che filtra tra gli alberi per essere al sicuro. Se una delle Shadow prova ad attaccare, sarà vaporizzata dalla luce. Ora andate a destra sulla terraferma e verso lo schermo successivo.



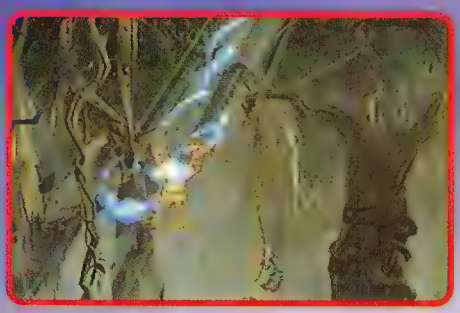


Andate a destra e scalate il muro fino alla sporgenza alla destra dello schermo, poi passate al prossimo schermo. Fermatevi sul bordo della piattaforma e saltate a destra per appendervi alla coda del mostro, altrimenti vi ostruirà il cammino più avanti. Quando lo avete ucciso trascinandolo a terra, andate verso destra al prossimo schermo. Mentre il mostro sta mangiando una mosca andate sotto il nido verde e saltateci sopra un po' di volte per far uscire più mosche, facendo attenzione che alcune di esse vadano in alto a destra. Ora tornate alla schermata precedente, quella con la sporgenza.

Risalite sul muro, ma questa volta continuate a scalarlo fino in cima e nello schermo seguente. Andate a destra nel nuovo schermo e poi ancora a quello successivo. Aspettate finché il primo mostro a sinistra ha preso la libellula, poi correte oltre di lui e saltate il buco a destra. Quando raggiungete il prossimo schermo, saltate e afferrate la liana che ciondola. Continuate a ondeggiare finché il secondo mostro a destra inizia a mangiare, poi saltate giù e correte allo schermo seguente.

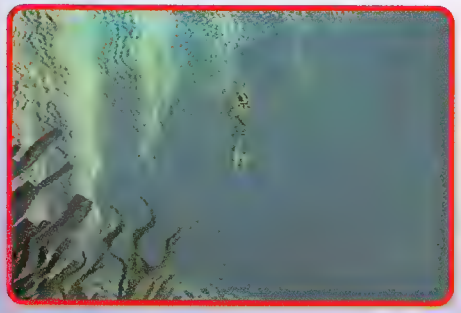
In questo schermo dovete capire come oltrepassare il blocco di roccia a destra. Ciò che dovete fare è camminare a destra finché potete, in modo da essere vicini alla roccia più in basso, poi premete su per raggiungere le rocce più in alto e premete destra per liberarvi la strada. Non temete, è calcolato che cadiate fuori dallo schermo fino a una scena animata. Preparatevi ad atterrare in una posizione piuttosto precaria!

Le cose non sembrano andare troppo bene per il nostro eroe: Andy è a testa in giù impigliato in una liana e una bestia abbastanza grossa sta nuotando in cerchio sotto di lui.
Per uscire da questa situazione premete sinistra e poi destra un paio di volte, finché Andy non si aggrappa al ramo dell'albero alla sua sinistra.
La bestia uscirà dall'acqua pronta per il pranzo ma Andy metterà il ramo nella sua bocca e si tufferà nell'acqua.
Non c'è tempo da perdere, quindi nuotate a destra nel prossimo schermo e continuate fino allo schermo ancora successivo. Arrivate alla spiaggia e mettetevi in salvo, poi camminate verso lo schermo seguente a destra.

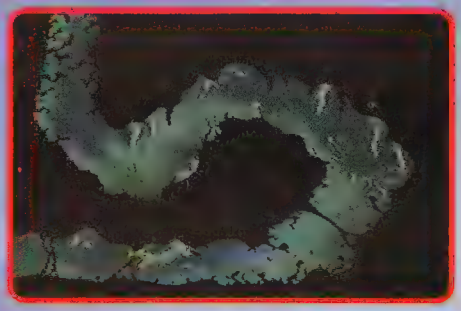


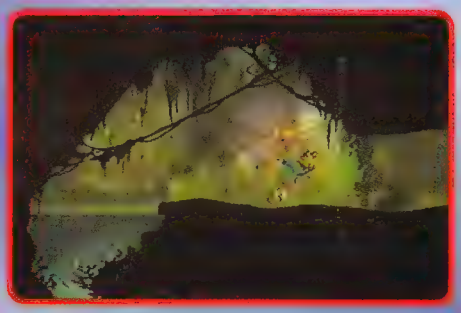
Andate a destra verso l'albero e scalatelo fino al ramo. Ora riattaccatevi all'albero e continuate a scalarlo finché potete: dovete aiutare quel povero animale che è attaccato dallo Shadow Monster... Saltate poi a destra per appendervi alla liana e osservate come lo Shadow viene ucciso dalla luce che arriva. Quando la scena animata parte, realizzate che vi siete fatti il primo amico in questo strano mondo, forse Amigo vi può aiutare a trovare Whisky...

LIVELLO 3: MAGIC LAKE

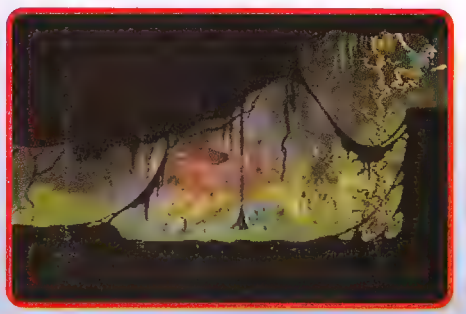


Appena Amigo viene colpito in faccia da una fireball del Flying Shadow, e voi cadete nella pozza d'acqua nello schermo sottostante, nuotate verso la roccia verde luminosa e toccatela. Prenderete una brutta scossa ma avete appena guadagnato un'abilità magica che permette ad Andy di creare le proprie fireball. Appena fatto tutto ciò, nuotate rapidamente a destra al prossimo schermo.

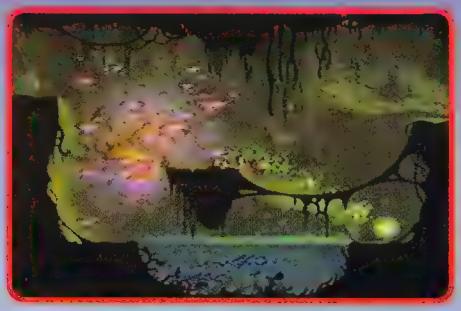




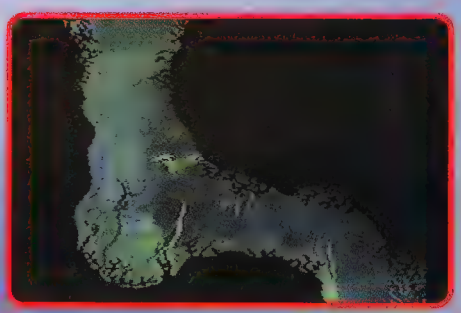
Entrate nella caverna sott'acqua e nuotate seguendo le curve e poi su nello schermo superiore. Uscite dall'acqua e noterete una piccola roccia che vi blocca la possibilità di tornare indietro, sembra che dobbiate trovare una via in mezzo alle rocce. Avvicinatevi alle rocce sulla destra dello schermo e tenete premuto Triangolo. In questo modo sparerete un colpo molto potente che vi libera la strada a destra verso il nuovo schermo. Calciate il piccolo oggetto, che assomiglia a un fagiolo, più a destra che potete camminandoci sopra ed oltre. Quando è contro il muro, accucciatevi e usate il vostro potente colpo verde di nuovo (premete Triangolo) per ridurre l'albero a un fusto. Scalatelo per raggiungere la sporgenza più alta, poi saltate a destra.



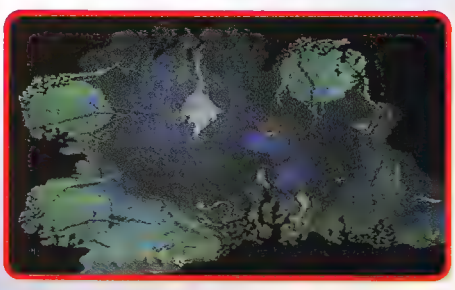
In questo schermo, calatevi al piano inferiore e dovreste far cadere il fagiolo in basso nell'acqua, sopra al tizio che mangia pesce. Poi galleggerà fin dall'altra parte. Scalate il muro e



andate sull'orlo della sporgenza in mezzo allo schermo. Sparate all'oggetto premendo la diagonale in basso per creare un altro fusto a destra. Saltateci sopra e scalatelo per raggiungere la piattaforma che vi porta al prossimo

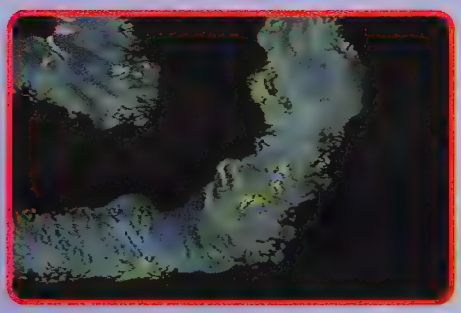


schermo a destra.
Scendete nell'acqua e nuotate fino allo schermo inferiore. L'animale in fondo allo schermo vi sta risucchiando giù insieme all'acqua per mangiarvi: evitatelo cercando di andare il più a destra possibile e continuando a nuotare a destra. Continuate nella stessa direzione e poi giù allo schermo successivo, dove ci sono due altri animali che periodicamente fanno uscire dalle bocche dei tentacoli, con cui vi afferrano e vi tirano giù. Superateli e poi evitate un altro mostro fino a raggiungere una sacca d'aria in alto a destra nello schermo. Rimanete lì per un secondo prima di andare a sinistra nel prossimo schermo.

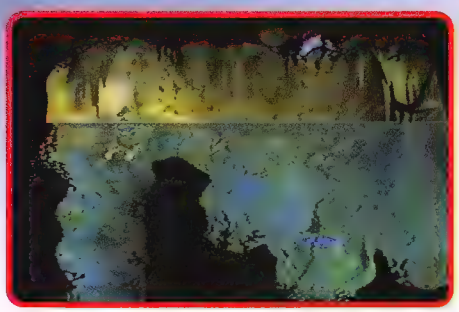


Questa sezione è molto complessa ma non impossibile. Ciò che dovete fare è nuotare

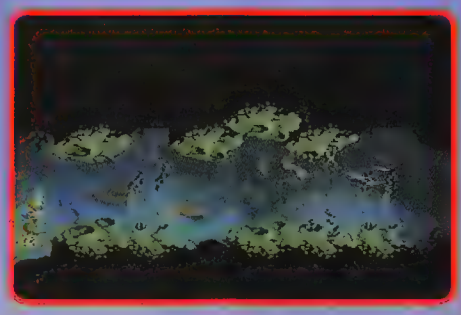
velocemente oltre i tre animali che vi risucchiano e uscire dallo schermo in basso a sinistra. Per farcela, nuotate a sinistra lungo il bordo inferiore dello schermo con un angolo diagonale pronti a scendere al prossimo schermo prima di essere risucchiati dall'ultimo animale a sinistra. Ora nuotate allo schermo seguente più rapidamente possibile mentre evitate l'animale con i tentacoli che incontrate. Quando entrate nello schermo a destra, nuotate in alto e a destra insieme per evitare il prossimo animale che tenta di risucchiarvi, ora uscite a destra molto velocemente oppure finirete l'aria!

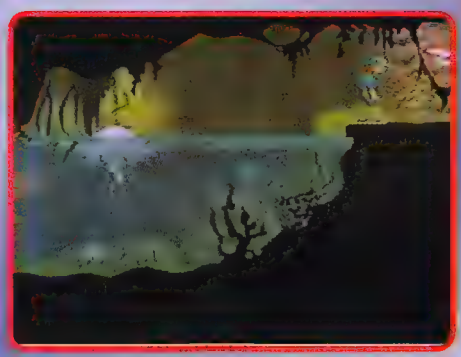


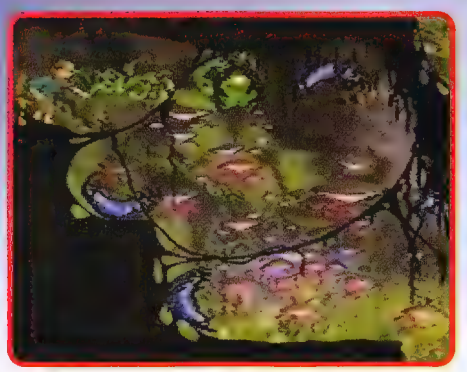
Evitate i due gruppi di animali con i tentacoli mentre avanzate al prossimo schermo; qui dovete agire velocemente se non volete perdere una vita e rifare interamente questa sezione del livello acquatico. Nello schermo successivo ci sono tre creature risucchianti, una a sinistra, una in alto a destra, e una in cima che guarda in basso. Nuotate velocemente tra loro stando il più in centro possibile; quando siete fuori dalla loro portata nuotate sulla sinistra dello schermo verso il basso e procedete allo schermo seguente finché non arrivate a una sacca d'aria. Rimanete qui un attimo prima di tornare allo schermo precedente e uscirne in alto.



Cercate di cavarvela in mezzo a questo campo minato di tentacoli, finché non raggiungete un'altra caverna. La creatura in fondo allo schermo non sta risucchiando, sta soffiando e cercando di mandarvi nelle fauci della pianta nella parte alta dello schermo. Tenete il respiro e nuotate in basso a destra fino quasi a toccare la creatura acquatica. Andate a destra in diagonale verso il basso, in modo da non essere spinti verso la superficie, e uscite a destra. Il prossimo schermo non è proprio difficile come sembra: tutto ciò che dovete fare è aspettare fino al ritrarsi del primo tentacolo, prima di iniziare a nuotare attraverso lo schermo. Eviterete così tutti gli altri tentacoli e sarete in grado di arrivare all'uscita a destra senza essere toccati



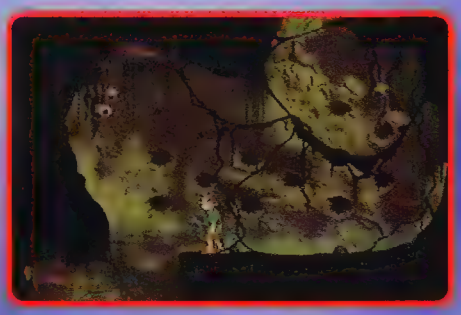




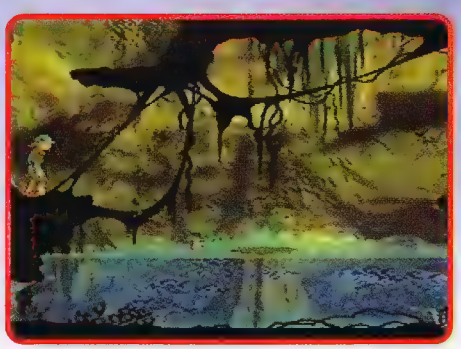
Nuotate a destra e uscite dall'acqua di nuovo sulla terraferma. Andate a destra verso il prossimo schermo e preparatevi per alcune manovre impegnative. Usate i vostri potenti spari per colpire la prima pianta a destra, poi saltate e aggrappatevi al muro e velocemente sparate alla prossima pianta a destra.

Superatela e andate in basso a destra in modo da uscire dallo schermo in quell'angolo. Dovete muovervi velocemente, perché questi nemici rimangono solo temporaneamente storditi dai vostri colpi e saranno rapidamente di nuovo pronti a trascinarvi nelle loro fauci.

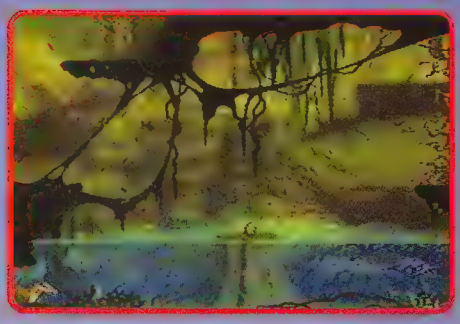
Quando entrate nello schermo successivo ci sono un po' di brutti Wall Worm da eliminare, prima di proseguire. Non avete bisogno del



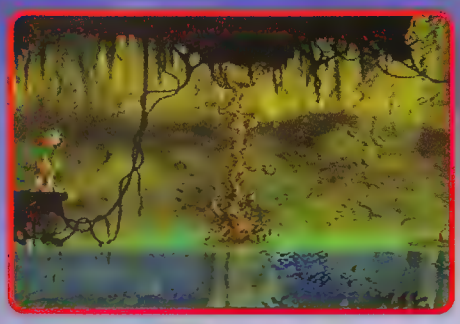
vostro sparo per questi nemici, due colpi usando il tasto del cerchio saranno sufficienti. Sono abbastanza bravi a evitare i vostri attacchi, quindi ci potrebbe volere un po'. Quando non ce ne sono più, scendete sul pavimento e camminate a sinistra per calarvi al prossimo livello.



Scendete dalla piattaforma su cui vi trovate e andate a sinistra nel prossimo schermo. Sparate diagonalmente in alto per uccidere tutte le Shadow che sono appese al soffitto, poi usate il vostro sparo potente due volte in rapida successione per uccidere la pianta di fagioli e stordire l'animale.
Quando avete fatto ciò, accucciatevi e usate il vostro attacco per l'ultima volta per colpire il fagiolo e creare un'altra pianta di fagioli. Usatela per raggiungere lo schermo superiore, poi spingete la roccia sulla destra nella fossa e tuffatevi oltre la pianta verso lo schermo seguente. Distruggete tutti i Wall Worm prima di uscire dallo schermo dal lato sinistro scendendo lungo il muro.

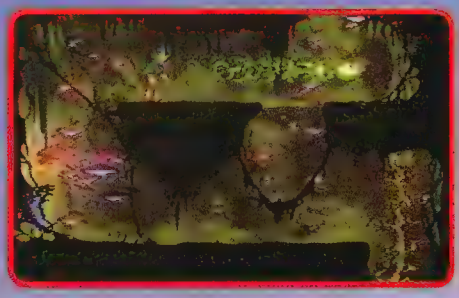


Scendete dal muro e nuotate nell'acqua fino allo schermo successivo a destra. Continuate fino allo schermo ancora dopo e rimuovete la roccia che vi divide dall'uomo che mangia il pesce. Fatto ciò, giratevi rapidamente e nuotate indietro a tutta velocità per mettervi in salvo fuori dall'acqua. Salite di nuovo sul muro, superate la pianta e scendete lungo la pianta di fagioli per salvarvi dall'altra pianta. Ora sparate di nuovo al fusto di fagioli e poi alla pianta. Quando è stordita, saltate sul fagiolo, calciandolo indietro a destra e nel prossimo schermo.



Ora calciate il fagiolo nell'acqua e guardatelo mentre si sostituisce a quello che era sulla collinetta nell'acqua, spingendolo a fluttuare via nello schermo adiacente. Ora sparate al nuovo fagiolo sulla collinetta, poi saltate e afferratelo. Scalatelo velocemente o il pesce vi prenderà. Saltate sulla prossima pianta di fagioli e calatevi sulla piattaforma. Andate sull'orlo sinistro e sparate in alto per distruggere la pianta di fagioli e produrre un altro fagiolo. Quando colpisce il terreno calciatelo nel prossimo schermo e nell'acqua di sotto. Guardatelo spingere via il fagiolo, ivi presente, nell'acqua e su un'altra collinetta nell'altro lato dello schermo. Sparate al primo fagiolo trasformandolo in una pianta e scalatelo fino in cima. Sparate al prossimo fagiolo per produrre un altro fusto e scalate anch'esso fino in cima allo schermo e poi in quello successivo.

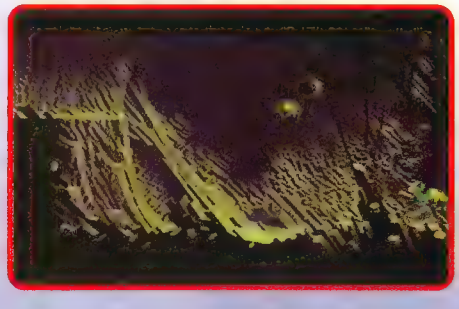
In questo livello sparate alla pianta a sinistra e correte velocemente a scalare il muro, sulla piattaforma più in alto. Da lì usate un altro sparo potente per colpire una seconda pianta nascosta nella parte destra dello schermo. Quando questa è stordita, correte e saltate il buco, poi salite al prossimo schermo. Scalate con attenzione per un po' e poi sparate in diagonale alla prima pianta a destra. Fate lo stesso e sparate a sinistra per la seconda pianta, infine



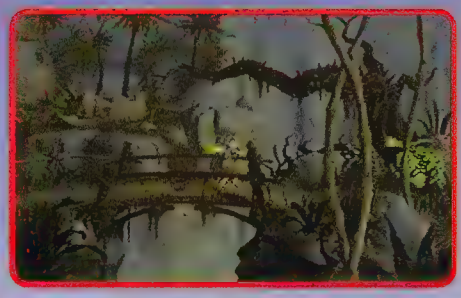
rifate le stesse azioni per la pianta in alto a destra. Saltate sulla piattaforma a sinistra e andate al prossimo schermo. Ora tutto quello che dovete fare è scalare in alto e a sinistra per entrare nell'ultima area del livello tre.

Correte a sinistra quando sentite gli Shadow Monster, poi giratevi quando siete vicini al fagiolo nello schermo seguente e uccidete i mostri che vi vengono incontro. Quando c'è una pausa nel massacro, sparate al fagiolo, salite alla piattaforma più alta e camminate a sinistra nello schermo successivo. Uccidete tutte le Shadow appese al soffitto e poi sparate in dia-

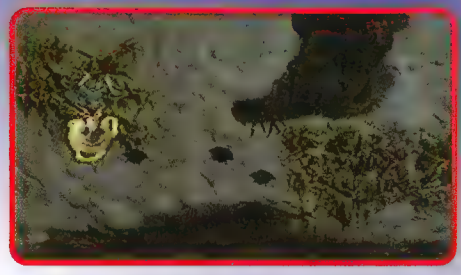
gonale in basso dalla fine della piattaforma per uccidere i rimanenti nemici sulla piattaforma di sotto. Quando ve ne siete liberati, camminate al prossimo schermo e sparate ancora a tutte le Shadow che si trovano lì. Quando avete finito scalate il muro e uscite a sinistra. Iniziate a camminare sul ponte che si romperà. Fortunatamente Amigo è tornato e vi salva dal precipitare al suolo. Ben fatto! Ora siete giunti a Space Island.

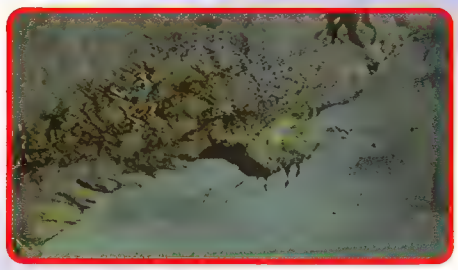


LIVELLO 4: SPACE ISLAND



Appena l'azione comincia, correte nello schermo seguente. Da qui, sparate a quanti più Flying Shadow e Shadow Monster potete fino a liberarvi la strada per il ponte per il prossimo livello. Quando siete a metà del ponte, molti Flying Shadow spareranno delle fireball fino a farlo crollare. Quando l'azione riprende, sparate allo Shadow a destra e poi scendete la scala per lo schermo inferiore e saltate sulla roccia a destra. Salite il più in alto e a destra possibile per accedere al prossimo schermo.





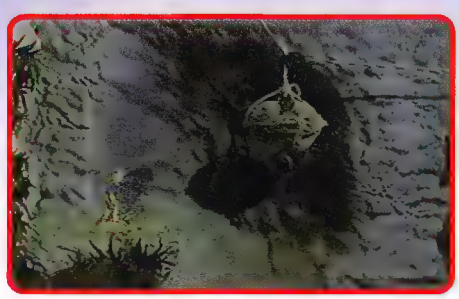
Iniziate a sparare immediatamente ai Wall Worm quando appaiono: ce ne sono due da sconfiggere, prima di poter saltare dall'altra parte dello schermo e dirigersi a quello successivo. Da lì usate i vostri colpi potenti per

distruggere lo Shadow Monster che si trova sulla sporgenza. Ora salite alla sporgenza e calatevici sopra. Da qui prendete il tempo con il salto per afferrare la liana alla fine dello schermo a destra.

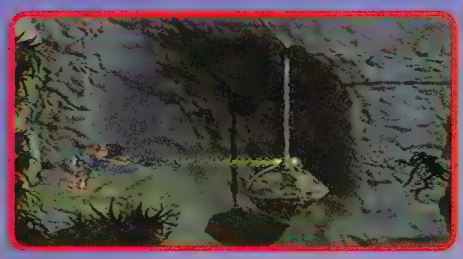
Appena entrate nel prossimo schermo con la liana, sparate ad entrambi gli Shadow Monster prima che abbiano una possibilità di mangiarvi. Andate a destra e sparate al prossimo mostro nello schermo successivo, poi tornate e salite la scala fino alla piattaforma più alta. Sparate alla pianta di fagioli per produrre un altro fagiolo e poi calciatelo a destra nel prossimo schermo. Calciatelo il più a destra possibile, poi usate di nuovo il vostro sparo potente per creare un'altra pianta di fagioli. Salite al prossimo livello e saltate a sinistra sulla parete della scogliera.

Sparate alla radice dell'albero col vostro colpo potente per stordire la Shadow abbastanza a lungo da poter arrampicarvi e oltrepassarla verso lo schermo superiore. Andate a destra e allo schermo sotto la radice a destra e di nuovo usate il vostro colpo potente per stordirla. Ora salite rapidamente e superatela evitando la radice a sinistra, fino a giungere al prossimo schermo superiore. Da qui procedete in cima, tenendovi vicini al lato destro dello schermo per evitare la radice, mentre cercate di colpire i tre Wall Worm che vi stanno dietro. La cosa migliore da fare è aspettare e sparare a tutti loro prima di andare troppo in alto nello schermo. Quando sono morti, entrate nel prossimo livello sopra di voi.

In questo schermo notate un ponte levatoio che trattiene un po' di Flying Shadow. Sparate ai due Wall Worm prima di procedere a sinistra e su verso il prossimo schermo. Qui dirigetevi allo schermo seguente in alto per un altro po' di tiro al bersaglio.

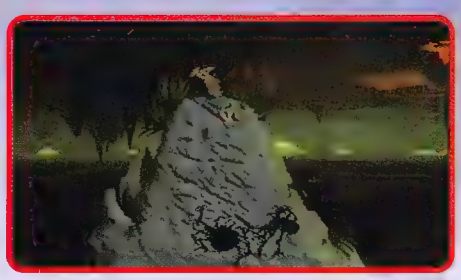


Uccidete tutti i Wall Worm nello schermo, poi usate il vostro sparo potente per stordire il primo Shadow sopra di voi. Velocemente salite e andate a sinistra per stordire il secondo, poi andate in fondo a sinistra e saltate giù sulla sporgenza nello schermo inferiore. Avvicinatevi all'orlo della sporgenza e spingete la Shadow giù dalla grossa roccia. Il ponte levatoio si abbasserà e i Flying Shadow saranno liberi. Dalla vostra posizione, uccideteli tutti e



poi andate in quello schermo rifacendo la strada di prima oltre le due radici degli alberi.

Scendete dalla cima dello schermo, spostandovi a sinistra per evitare il primo masso che cade. Andate a destra ed evitate il secondo, poi saltate il buco nel muro sulla sinistra dello schermo. Scalate qui per trovare la fonte della caduta di massi. Spostatevi a sinistra per il primo masso, e andate a destra evitando il secondo e il terzo masso. Raggiungete la piattaforma e uccidete i tre Shadow Monster in rapida successione. Quando sono tutti morti, camminate a sinistra e scalate la parete verso lo schermo superiore.



Quando raggiungete il prossimo schermo, andate a destra e poi su a tutta velocità. Sarete presto raggiunti da un gruppo piuttosto grosso di Wall Spider affamati. Non lasciatevi distrarre dalla scalata comunque, perché avete pochissime possibilità di sconfiggerli. Quindi continuate a scalare fino al prossimo schermo in alto e ancora fino alla cima di questo. Premete su e Andy si attaccherà con le dita al bordo. Osservate la prossima bellissima scena animata che vi porta al livello successivo: Rivers of Fire.

Ben fatto, ora siete a metà di quest'ottima avventura e state andando molto vicini alla liberazione del povero cane di Andy, Whisky. Non mancate il prossimo numero di Playstation Force contenente la seconda parte della soluzione di Heart of Darkness.

MEN IN BLACK

a cura di Davide Pessach

Tutti hanno visto il film, sentito la colonna sonora e comprato la maglietta, ora potete giocare il videogame. La prima missione vede James Edwards inseguire l'alieno ed entrare nei Men In Black, proprio come nel film. Ci sono tre missioni seguenti in cui potrete scegliere tra i tre agenti. La prima metà della nostra soluzione vi guiderà attraverso l'iniziazione dell'agente J e la prima missione: Arctic Weather Station.

CONSIGLI E STRATEGIE GENERALI

Men in Black è fondamentalmente un adventure, dunque esplorate ogni angolo di ogni stanza in cui entrate e cercate di interagire con ogni oggetto.

- Osservate tutte le foto e leggete tutti i libri e i pezzi di carta che trovate, visto che sono lì per una ragione e sono spesso subdoli suggerimenti o indizi.

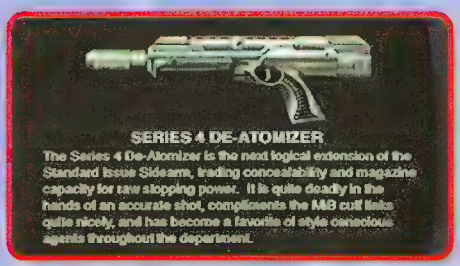
- Quando un personaggio parla nel gioco, specialmente durante il gameplay, probabilmente ha qualcosa di importante da dire riguardo a possibili aiuti e suggerimenti.. Non succede spesso dunque state all'erta.

- Quando uccidete un personaggio nemico, perquisite il corpo per cercare oggetti che potrebbero essere vitali per la soluzione di enigmi più avanti nel gioco. Potrebbero anche avere altri oggetti come rivitalizzatori e munizioni che sono molto importanti per il prosieguo dell'avventura

- Munizioni per le vostre armi sono molto rare dunque usatele solo se ne siete costretti o se la guida dice che dovete utilizzarle. Altrimenti utilizzate il vostro skill di combattimento ravvicinato che avrete acquisito nella prima missione e perfezionato nel poligono di tiro, vicino alla Weapon Selection Station, al quartier generale dei MIB.

POLIGONO DI TIRO

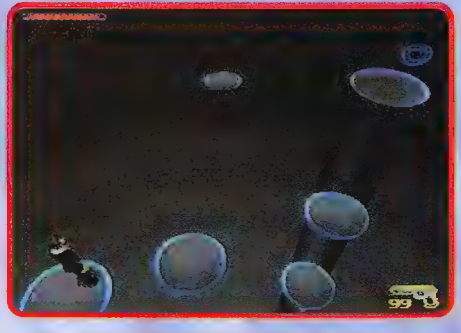
Dopo aver completato la missione di iniziazione dell'agente J, potrete visitare la palestra dei MIB, dove potrete accrescere gli skill che utilizzerete durante il gioco. Sono inclusi quattro livelli di allenamento di tiro in cui vi imbatterete in diverse sagome di personaggi, alcune armate mischiate a personaggi innocenti inseriti per aguzzare i vostri sensi. Questa sezione di allenamento vi darà la possibilità di provare diverse armi che potrete prendere dall'armeria. Dopo sarà il turno dei dischi volanti, a cui dovrete fare molta attenzione saltando per



raggiungere l'uscita. Per finire dovrete combattere con un alieno per accrescere il vostro skill di combattimento ravvicinato, che vi salverà la pelle più volte di quante possiate immaginare.

BRIEFING DELLA MISSIONE

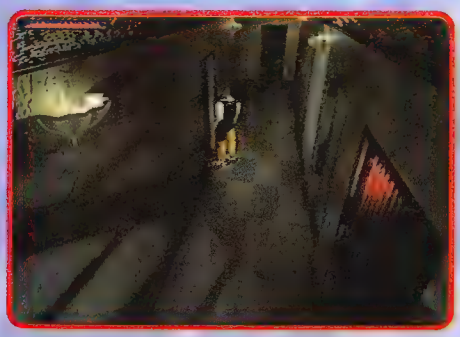
Quando avrete completato la sezione di allenamento e vi siete abituati ai comandi, potrete fare la vostra prima visita alla Mission Briefing Room dove vi verranno dati gli ordini per la prima missione. In questa stanza vi verranno dati gli ordini per tutte e tre le missioni seguenti alla iniziazione di James Edwards. Avrete anche la possibilità di scegliere quale agente utilizzare.



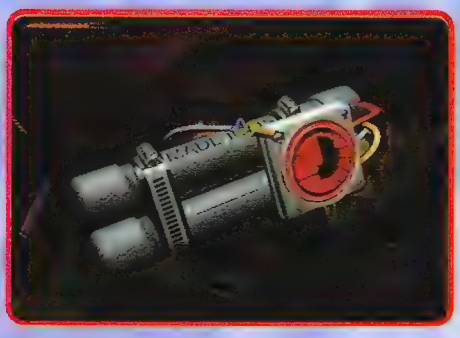
INITIATION

MISSIONE UNO

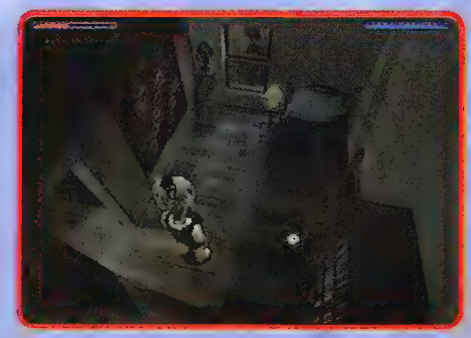
Attraversate il corridoio ed entrate nella prima stanza sulla sinistra, ora andate a sinistra nella stanza successiva e combattete con il duro di New York. Quando lo avrete battuto, raggiungete la luce lampeggiante rossa e premete il bottone d'allarme. Vedrete che è una bomba con un monitor rappresentante delle barre rosse che roteano a spirale, accendendosi in modo intermittente. C'è anche un cavo che esce dall'alto. Muovete il cursore sopra il cavo e premete il pulsante d'azione quando la barra rossa sottile è illuminata, disarmerete la bomba ed eviterete di esplodere con lei. Una volta



fatto questo, tornate nella prima stanza ed attaccate il brutto ceffo che vi è entrato. Controllate lo scaffale e troverete una serie di strani libri, ora controllate il lato opposto della stanza per dare un'occhiata alle sculture: ne manca una. Attraversate la stanza a destra e correte verso il nemico successivo per abbatterlo prima che vi spari. Perquisite il suo corpo e raccogliete le munizioni e il piccolo medi-kit, ora dirigetevi verso la finestra e premete il pulsante d'allarme per fuggire attraverso le scale antincendio.

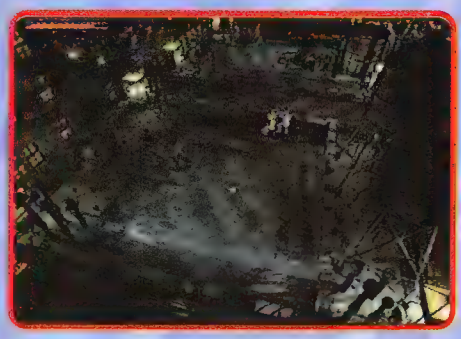


tate giù nella discarica. Sparate il più velocemente possibile a entrambi i nemici che si trovano lì e date un calcio al pannello di fronte per poter uscire. Iniziate a camminare lungo la strada fino alla parte opposta e uccidete il ceffo che trovate; a questo punto proseguite il più a lungo possibile e sconfiggete l'uomo in blu. Quando lo avrete ucciso fate lo stesso con l'uomo in rosso e date un calcio al pannello frontale del recinto e attraversatelo verso un nuovo scontro. Una volta risolto anche questo problema, proseguite fino alla fine e saltate sulla prima cassa nell'angolo in basso dello schermo.

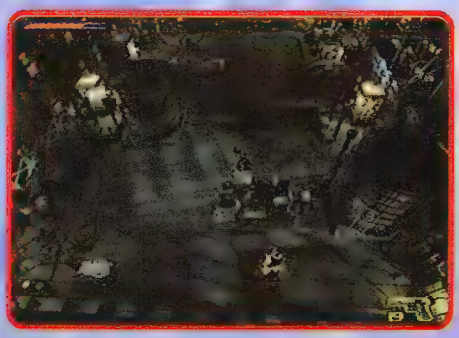


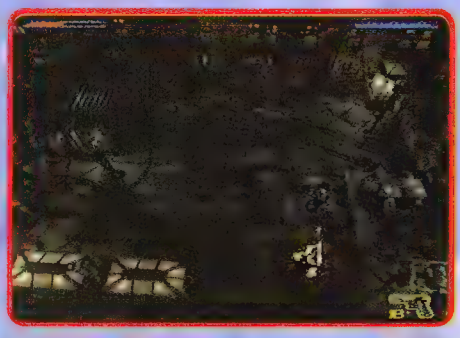
Scendete di un piano sulla scala antincendio e raccogliete il piccolo medi-kit dal pavimento. Usate uno dei medi-kit che avete in inventario, posizionatevi sul bordo della grata rotta e saltate fino alla scala utilizzando le varie casse e raggiungete il tetto. Usate un medi-kit per ristorarvi, ne avrete bisogno nella sezione successiva.

Quando raggiungete il tetto, correte incontro all'uomo armato in cima allo schermo e dategli un calcio sul fianco sinistro per spedirlo sul bordo del tetto: questo vi permetterà di dover fronteggiare un solo avversario, adesso.



Quando lo avrete eliminato, perquisite il corpo per trovare delle munizioni e recuperate il piccolo medi-kit. Ora correte verso il buco in cima al tetto (dove era posizionato il primo nemico) e saltate sul palazzo successivo dove troverete altri cattivoni. Usate la pistola per eliminarli





entrambi, uno sulla sinistra e l'altro sull'altro lato dell'edificio. Una volta eliminati entrambi, saltate dal bordo superiore del tetto verso il tetto successivo. Troverete ora l'alieno a cui stavate dando la caccia, questo è lo spettacolo finale! Usate la pistola per sparargli quando è sufficientemente vicino, dategli qualche pugno e calcio per farlo indietreggiare. Visto che è più potente da lontano dovrete avvicinarvi velocemente ed attaccarlo da vicino fino alla morte. Perquisite il corpo per trovare l'articolo mancante e rilassatevi a guardare l'agente K che entra in scena e vi porta al quartier generale dei MIB. I vostri giorni da poliziotto sono finiti.

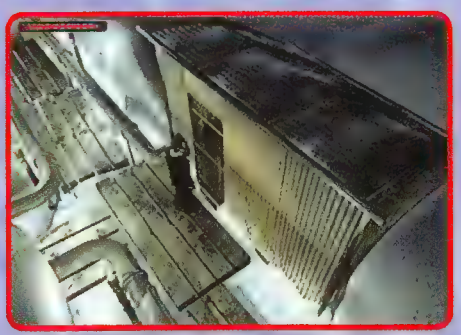
ARCTIC WEATHER STATION

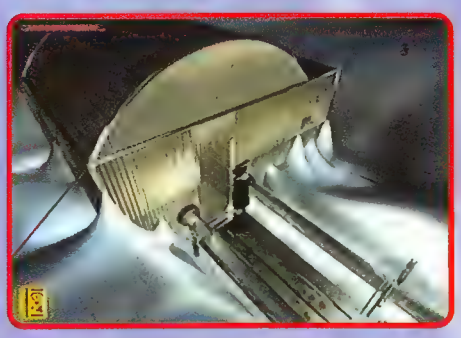
MISSIONE UNO

Dopo aver assistito al briefing della missione, prendete un nuovo cannone e recatevi all'area di trasporto per prendere il volo per l'artico; vi verrà comunicato che le trasmissioni sono interrotte e la causa di ciò è attualmente sconosciuta. Sta a voi entrare in contatto e scoprire cosa stia succedendo. Dalla piattaforma degli elicotteri proseguite verso la porta nella parte superiore dello schermo. Entrate nel primo edificio e recatevi alla macchina delle bibite; inserite un quarto di dollaro. Non funziona ? Dategli un calcio e recuperate il medi-kit che verrà sputato fuori. Ora proseguite verso l'altro lato della stanza e date un'occhiata alla scrivania. Vedrete alcuni fogli e un sistema di sicurezza che è attualmente non in funzione, tenetelo a mente per il prosieguo della missione. Attraversate la porta vicino alla macchina delle bibite ed aprite la cassaforte sotto al computer, recuperate il razzo. A questo punto voltatevi ed ascoltate il nastro nell'angolo della stanza; ora guardate tutte le fotografie, prima di tornare nella prima stanza e uscire

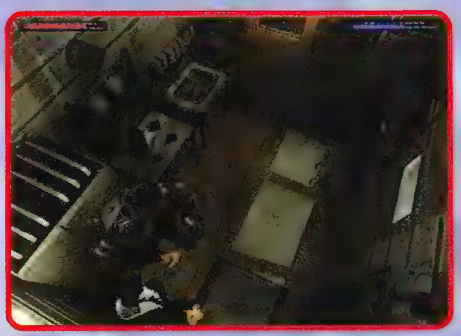
attraverso la porta di metallo sulla sinistra.

Proseguite lungo il sentiero fino all'edificio dalla parte opposta ed entratevi, sembra un canile. Raccogliete la key card dal pavimento: aprirà le porte chiuse della locazione. Ora proseguite a sinistra lungo il sentiero e usate la key card per entrare nel palazzo successivo. Date un'occhiata alla rivista sul divano ed entrate dalla porta sul lato opposto. Raccogliete l'ascia di ghiaccio e il medi-kit dal pavimento vicino alla prima fila di cuccette; ora proseguite verso la fine della stanza e guardate la lettera d'amore sulla scrivania per trovare qualche subdolo indizio riguardo alla situazione alla Weather Station. Tornate indietro e uscite dalla zona-notte, attraversate la porta alla fine della stanza vicino alla lampada. Proseguite

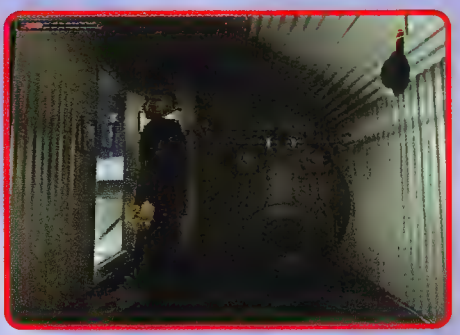




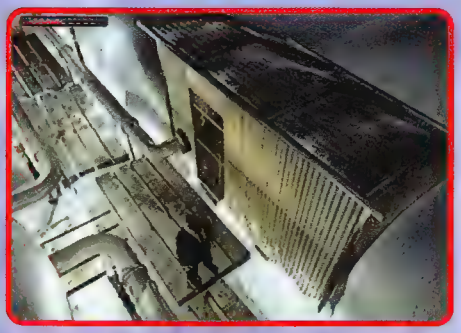
verso la fine della cucina vicino al frigo e giratevi per attaccare l'uomo che sta per saltarvi addosso. E' così agitato che è impossibile parlargli. Quando lo avrete steso, date un'occhiata al foglietto sul frigo, potrebbe essere una specie di generatore di energia? Aprite la botola nel pavimento vicino al frigo che porta al livello sottostante e scendete. Giratevi e premete l'interruttore della luce, ora usate la vostra ascia di ghiaccio per tagliare un pezzo di carne dalla carcassa e mettetela nel vostro inventario.



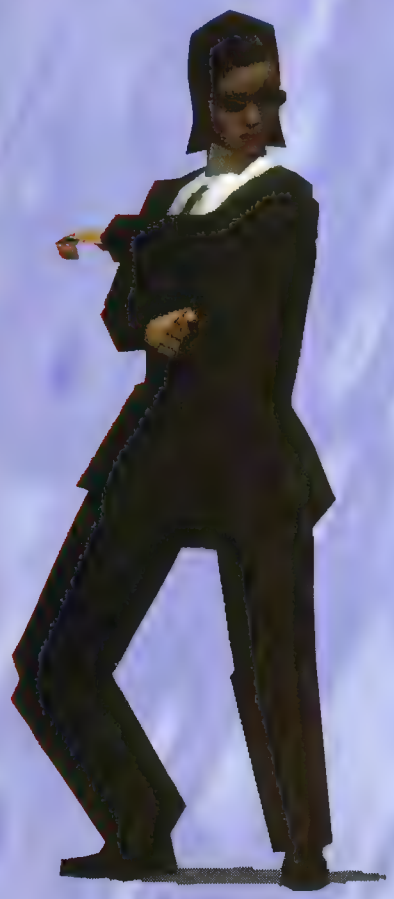
Da qui, seguite le impronte sulla neve e lungo il sentiero fino all'edificio successivo, attaccate l'uomo che vi sta aspettando e recuperate le munizioni dal suo cadavere. Entrate nell'edifi-



cio e premete due volte l'interruttore per attivare le riserve di energia, potrete usare il computer e il sistema di sicurezza per aiutarvi. Tornate alla cucina ed uscite nel corridoio. Proseguite tra le due porte marroni ed entrate nella terza porta che dà sugli spogliatoi e sul bagno. Proseguite oltre gli armadietti e ispezionate l'armadietto a muro per trovare un medi-kit, ora tornate agli armadietti ed aprite quello sulla sinistra per trovare un dischetto per computer. Farete bene a tenerlo da parte, visto che vi potrà tornare utile. Una volta fatto

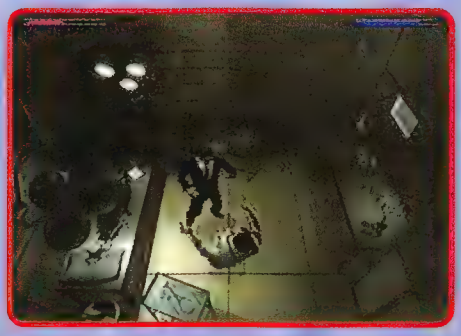


letti, sembra che questa sia l'infermeria della Weather Station. Proseguite verso l'alto e combattete con il dottore pazzo, una volta che lo avrete sconfitto recuperate la siringa. Usatela sul vostro agente per proteggerlo dallo strano malore che affligge tutte le persone qui intorno; ora raccogliete la fiala di sangue dal pavimento, prima di girarvi verso il letto sporco di sangue dietro di voi e leggere il blocco di appunti per ottenere altre informazioni.



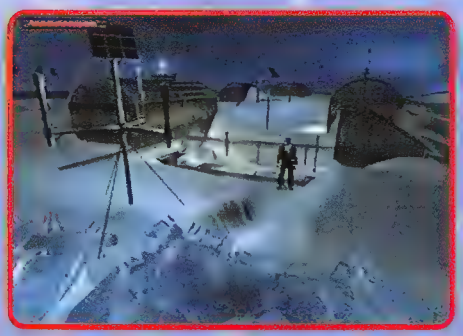
questo, uscite nel corridoio e quindi dall'edificio. Ora seguite il sentiero oltre il canile e giù verso destra, arriverete a trovare due edifici alla vostra destra e alla vostra sinistra. Attraversate la porta più vicina a voi sulla sinistra dello schermo.

Raggiungete la scodella in fondo allo schermo e metteteci dentro il pezzo di carne. Il cane sull'altro lato arriverà ed inizierà a mangiarlo. Recuperate il medi-kit e le munizioni sulle quali il cane prima riposava, ora giratevi ed usate il codice morse premendo il pulsante d'allarme sopra la manopola. Questo manderà un S.O.S. in modo che un elicottero venga mandato per recuperarvi. Ora uscite dall'edificio delle comunicazioni ed entrate nel palazzo sul lato opposto usando la vostra key card, e un bel calcione, per aiutare la porta ad aprirsi. Recuperate il medi-kit sul pavimento vicino ai



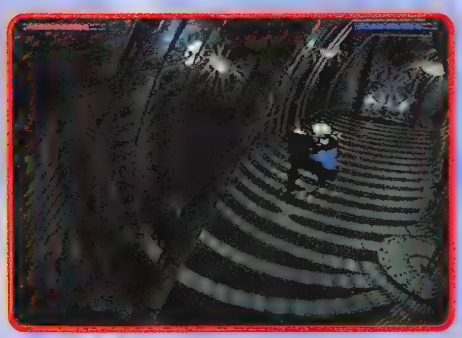
Uscite dall'infermeria e tornate fino al punto in cui il sentiero raggiunge il canile, dove verrete attaccati da un alieno. Uccidetelo e tornate al primo edificio dove c'erano il computer e il sistema di sicurezza. Prima di tutto raggiungete il registratore di cassette e la cassaforte, usate

Il computer sopra di esso utilizzando il vostro dischetto per farlo funzionare. Ora tornate alla prima stanza, in cui c'è il sistema di sicurezza, e guardate sul canale tre. Sembra che ci sia un

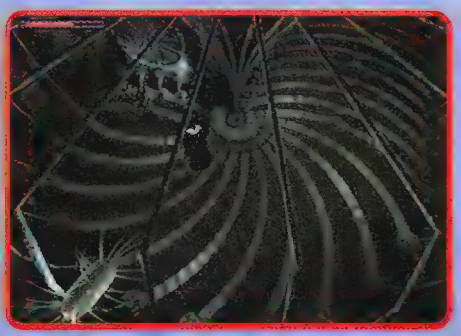


altro sentiero vicino al generatore di energia, farete meglio ad andare a dare un'occhiata. Uscite dall'edificio e seguite il sentiero, girate a sinistra per entrare nell'edificio sulla sinistra. Entrate nella cucina e utilizzate la botola per raggiungere il livello inferiore, ora salite le scale che portano al generatore. Camminate verso destra e rimanete sopra il ghiaccio, si romperà presto e vi lascerà cadere in un labirinto sotto la Weather Station.

Quando entrate nelle gallerie, proseguite fino alla fine e girate attorno al primo angolo. Ora proseguite attraverso il portale alla fine e combattete con il piccolo alieno sull'altro lato. Proseguite fino all'angolo successivo e giratevi intorno per trovarvi a combattere col grosso alieno che, una volta morto, vi regalerà un bel

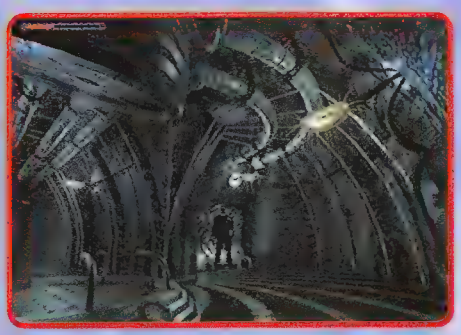


medi-kit; ora proseguite oltre il portale dritto di fronte a voi, non quello sulla destra. Combattete l'alieno volante successivo fino a che esplode; ora seguite i tunnel oltre la prossima coppia di angoli fino a raggiungere un altro portale con un piccolo alieno che monta la guardia. Eliminatelo e passate oltre il portale. Nella stanza successiva uccidete tutti e tre gli alieni volanti e guardate attentamente tutte le capsule, fino a trovarne una che sembra contenere un agente MIB. Ora proseguite verso il



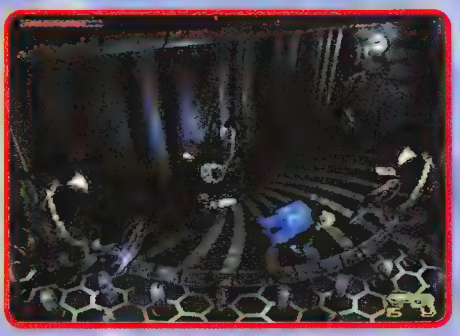
primo portale sulla sinistra e scoprirete che non potete superarlo. Usate il razzo mentre state esattamente davanti al portale per aprirlo. A questo punto, entrate.

Combattete con l'alieno volante sull'altro lato e recuperate le munizioni e il medi-kit dal pavimento sul lato inferiore dello schermo. Ora proseguite verso la parte superiore dello schermo e guardate il congegno di trasporto, tenetelo a mente perché lo utilizzerete quando avrete completato la missione. Ora andate a sinistra e combattete contro un altro alieno. Quando lo avrete eliminato, attraversate il portale successivo per raggiungere il centro di controllo alieno dove troverete quattro porte.



Uccidete l'alieno volante prima di entrare dalla porta più lontana sulla sinistra.

Appena entrati, prendete la vostra arma preferita e sparate al grosso alieno. Una volta ucciso, ispezionatene il corpo per trovare una chiave rossa. Sarete ora in grado di sentire un allarme in funzione. Ciò non è bene, poiché è un congegno di autodistruzione attivato dall'alieno che avete appena ucciso. Uscite velocemente dal portale ed entrate in quello sulla sinistra. Sparate al grosso alieno e recuperate la chiave blu, poi recuperate il container e il medi-kit dal



pavimento. Ora uscite e attraversate la porta vicino a quella da cui provenite (la terza sulla sinistra). Ignorate l'alieno che si gira dalla tastiera e corre a premere il pulsante d'allarme per potervi vedere. Spostate il cursore sul cerchio nella parte superiore dello schermo e premete il pulsante d'allarme per farlo illuminare di blu. Ora uscite dalla stanza velocemente e attraversate la porta sulla destra. Ignorate l'alieno ninja che vi attaccherà, visto che non avete il tempo di occuparvene. Tornate al teletrasporto ed attivatelo per essere allontanato dalla nave spaziale prima dell'esplosione. Ben fatto, missione compiuta! Continuate a leggere il mese prossimo per la seconda, e ultima, parte della nostra soluzione di Men In Black.

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ECCEZIONALE NOVITA'

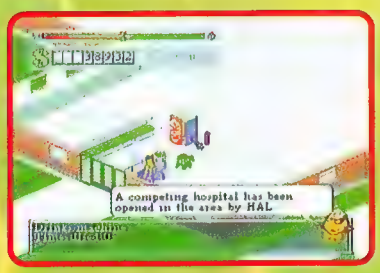
THEME HOSPITAL

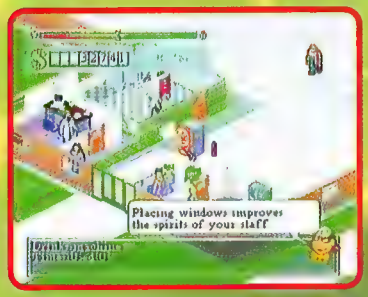
A cura di Davide Pessach

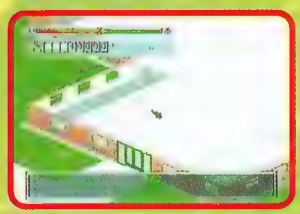
Theme Hospital vi dà la possibilità di costruire e gestire il vostro ospedale. Che siate un dottore buono o caritatevole o un famelico profittatore, questa guida vi permetterà di sviluppare strategie vincenti.

INIZIARE

All'inizio di ogni livello avrete un ammontare predefinito di denaro e spazio edificabile per iniziare il vostro progetto. Date un'occhiata all'area e pensate a dove volete posizionare i vari elementi. Allo stesso modo avrete un mese per costruire il vostro ospedale, prima che vi venga chiesto se volete aprire o rinviare di un altro mese. Dopo il terzo mese, l'ospedale aprirà in ogni caso e i pazienti inizieranno ad arrivare. Usate il tempo prima dell'apertura per costruire le unità di base: ciò vi permetterà di curare i primi pazienti che arriveranno ed incassare denaro. Dovreste iniziare costruendo un banco accettazione, la grandezza e le strutture dipendono dal briefing iniziale ma questa guida vi servirà in tutti i casi. Iniziate con il Reception Desk, il GPs Office, una General Diagnosis Room e una Pharmacy. Una volta posizionate queste strutture, potrete iniziare a curare i pazienti mentre costruite il resto dell'ospedale. Il prossimo passo è costruire una Psychiatry Unit e assumere il relativo dottore, che è uno Psychiatrist. La Psychiatry Unit è particolarmente utile, visto che funge sia da stanza per diagnosi che da stanza per la cura vera e propria. A questo punto sarà il momento delle Toilet, della Staff Room e del Research Department. Questo è un buon inizio per costruire il vostro ospedale.





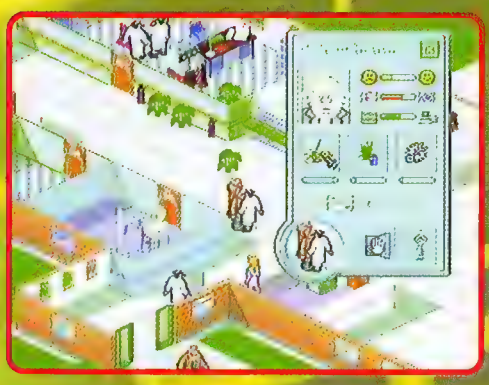


COSTRUIRE IL VOSTRO OSPEDALE

Un buon ospedale è un ospedale ben pianificato; dunque pensate bene a dove tutto quanto sarà posizionato. Se avrete bisogno di più stanze per tipo dovreste posizionarle il più vicino possibile. Questo vi permetterà di non disperdere le code e di occuparvi delle emergenze in modo più efficiente. Per aumentare l'efficienza e il morale del personale dovrete creare stanze più grandi. Inoltre dovrete aggiungere mobili e finestre, importanti almeno quanto la Staff Room per quanto riguarda il morale del personale. E' meno importante costruire ambulatori ampi e ben equipaggiati, visto che saranno utilizzati solo se necessario. Fuori da ogni stanza dovreste sistemare molte sedie, aumenterà il tempo che i pazienti sono disposti ad attendere e vi permetterà di vedere chi sta aspettando chi. Posizionate molte piante ed estintori per impressionare i pazienti e usate un Handyman esclusivamente per innaffiare le

piante. I pazienti possono essere influenzati anche dalla temperatura, dunque mettete caloriferi in ogni stanza, comunque avrete bisogni di diversi Handyman per tenere il Boiler in buono stato.

Una delle stanze più importanti che potete costruire è il Research Department, dovrebbe essere grande e con molto equipaggiamento. Preferibilmente ci dovranno essere due scrivanie con computer, dunque potrete piazzarvi più di un Researcher, il che aumenterà la velocità alla quale potrete sviluppare nuove diagnosi e nuove macchine. Quando costruite la Ward, dovreste farla leggermente più grande della misura di default, in modo da inserire più di un letto. Dovreste anche costruirla il più vicino possibile all'Operating Theatre, visto che è il luogo in cui pazienti saranno preparati per la chirurgia.



STAFF

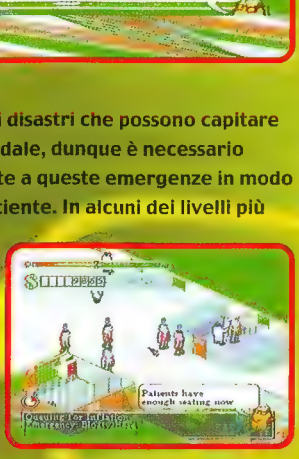
Il personale che assumete avrà un'influenza diretta sulla performance del vostro ospedale, dunque dovrete avere una buona strategia in proposito. Il miglior modo di assicurarvi un buono staff è di guardare subito all'inizio del livello l'Hire Staff Screen, da cui potrete assumere il miglior personale prima che venga reclutato dagli ospedali concorrenti. Se vedete un Doctor con un'abilità specifica, un buon carattere e predisposizione al lavoro, assumetelo anche se non ne avete bisogno subito.

Se possibile, dovreste assumere più chirurghi possibili, sono abbastanza rari e potreste non essere in grado di assumerne più di due. Assumetene il più possibile visto che hanno il brutto vizio di chiedere aumenti assurdi, se ne avete più di due potrete evitare di concedere stupidi aumenti di stipendio.

Assumete molti Handyman e divideteli in squadre: un paio all'innaffiaggio, quattro o cinque alle pulizie e altri quattro o cinque alla manutenzione. Potrebbero sembrare troppi ma sono poco costosi e chiedono aumenti molto raramente.

DISASTRI ED EMERGENZE

Ci sono diversi disastri che possono capitare al vostro ospedale, dunque è necessario saper far fronte a queste emergenze in modo rapido ed efficiente. In alcuni dei livelli più avanzati il vostro ospedale sarà colpito da terremoti: sono particolarmente spiacevoli e possono avere effetti devastanti. Spesso sentirete un leggero tremore, è il segnale d'allarme di una scossa più imponente in arrivo. Appena colpiti, mandate subito i vostri Handyman in giro a riparare i macchinari danneggiati, anche se una macchina è solo leggermente danneggiata dovreste ripararla, visto che un'ulteriore scossa potrebbe distruggerla totalmente.



Inoltre, qualsiasi persona che si trovi nella stanza in cui un macchinario esplode verrà uccisa e questo intaccherà la vostra reputazione.

Se non riuscite a tenere pulito il vostro ospedale verrete infestati dai topi e, una volta arrivati, sarà pressoché impossibile rimuoverli. La migliore tattica da adottare è tenere il vostro ospedale pulitissimo, in modo da evitare qualsiasi problema. Un'altra conseguenza della scarsa igiene del vostro ospedale sarà il diffondersi del Vomiting Wave, anche questo problema è pressoché impossibile da risolvere. Se non avete abbastanza Handyman alla manutenzione potreste subire un Boiler Breakdown. Una volta

colpiti da questa sciagura, non c'è nulla da fare se non aspettare che venga riparato automaticamente.

Molto spesso avrete la possibilità di occuparvi di emergenze: in pratica arriverà un elicottero con diversi pazienti, tutti afflitti dallo stesso male. Se accettate l'emergenza, l'orologio inizierà il conto alla rovescia mostrandovi il tempo rimasto per risolvere il problema. Accettate solo se siete sicuri di farcela. Se non riuscirete a guarire almeno i tre quarti dei pazienti, la vostra reputazione sarà seriamente danneggiata. Una buona regola da seguire è avere almeno una stanza (con i macchinari adatti) per ogni sei pazienti. Se pensate di non riuscire a risolvere il problema, rifiutate.

CODICI PER I LIVELLI

Livello 2
X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X.

Livello 3
Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, Triangolo.

Livello 4
Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X, Triangolo, Cerchio.

Livello 5
Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato.

Livello 6
Quadrato, Triangolo, Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, X, Cerchio.

Livello 7
Quadrato, Triangolo, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

Livello 8
X, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X.

Livello 9
Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, X, Triangolo, Quadrato.

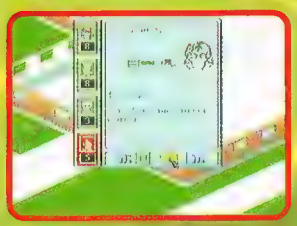
Livello 10
Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio, Quadrato.

Livello 11
Triangolo, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, X.

Livello 12
Cerchio, Quadrato, X, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo.

LIVELLO 1

Il primo livello è congegnato per farvi impratichire con i comandi: vi aiuterà a capire i diversi tipi di stanze e i diversi tipi di dottori di cui avrete bisogno. Per passare al livello successivo, dovrete curare solo dieci pazienti e tenere la vostra reputazione sopra 300. Appena iniziato il livello, selezionate il Corridor Items Menu e comprate un Reception Desk, una Drinks Machine e un paio di Benches.



Piazzatele intorno alle porte ma ricordatevi di lasciare spazio per la circolazione. A questo punto assumete una Receptionist per occupare il Reception Desk e un Handyman per le pulizie.

Una volta costruita l'area di Reception, potrete concentrarvi sulle diagnosi. La stanza da diagnosi più comune ed importante è il GPs Office, dunque costruitene uno e assumete un buon dottore per lavorarci. Una volta fatto questo, costruite una General Diagnosis Room e assumete un altro Doctor; siete ora in una buona situazione e potete aprire l'ospedale. Invece di costruire lo Psychiatric Department, dovreste costruire una Pharmacy e assumere una Nurse. Questo vi permetterà di curare pazienti e generare entrate. Ora, costruite una Staff Room e le Toilet per mantenere tutti felici. Potete ora costruire il vostro Psychiatric Department e assumere uno psicologo; sono i dottori con un Blot Test Card sul diploma. L'ultima cosa di cui avete bisogno è una Inflation Room per curare pazienti affetti da Bloaty Head.

LIVELLO 2

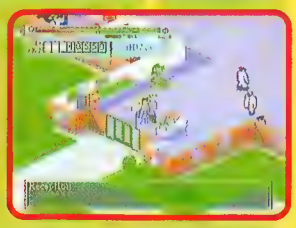
Questo livello è leggermente più complesso, visto che dovrete guarire trenta pazienti. Inoltre, dovrete affrontare una nuova malattia, la Slack Tongue. All'inizio non c'è cura per questa patologia, dunque dovrete costruire subi-

to un Research Department per ricercare sia la diagnosi che la cura. Iniziate il vostro ospedale come nel primo livello costruendo la reception, il GPs Office, la General Diagnosis, la Pharmacy e lo Psychatric Department. Costruite una Inflation Room per curare la Bloaty Head, assumete il personale e sistemate le attrezzature restanti.

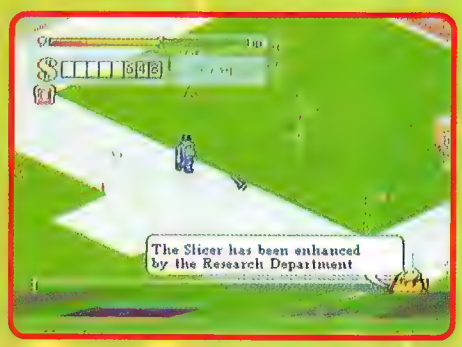
Nel Facilities Menu ora troverete la possibilità di costruire il Research Department: costruitelo il più presto possibile e assumete un Research Doctor per lavorarci. I Research Doctor hanno una lampadina sul loro diploma. Una volta posizionato il Researcher nella stanza, aprite il Research Screen e aggiustate il tempo dedicato a ogni aspetto: concentrate il 50% del tempo sulle macchine per diagnosi e il 50% sulle macchine per la cura. Dopo poco avrete la possibilità di costruire una Cardiogram Unit per migliorare le vostre diagnosi e una Slicer per curare la Slack Tongue. Potete aumentare la velocità con cui scoprite nuovi macchinari aumentando il numero di ricercatori; ricordate che ogni Researcher ha bisogno di una struttura per lavorare, sia essa una scrivania, un computer o uno schedario. L'unico altro aspetto di cui preoccuparvi è il numero di stanze per diagnosi, costruite una Ward e altri GP Office per sostenere il flusso di pazienti.

LIVELLO 3

Il terzo livello è un po' più complesso dei precedenti due: dovrete raggiungere un reddito di 20.000 dollari. Inoltre dovrete portare a termine molto lavoro di ricerca per migliorare i macchinari di diagnosi e quelli di cura. Iniziate come nei livelli precedenti, solo questa volta costruite due Receptionist Desk e assumete due Receptionist. Questo diminuirà i pazienti in coda dai vari dottori. Sarà utile anche costruire due GP Office per velocizzare le diagnosi.



E' importante costruire e rendere operativo il vostro Research Department il più velocemente possibile. Provate a costruirlo un po' più grande del normale e metteteci dentro qualche macchinario in più, questo vi permetterà di sviluppare il vostro ospedale più velocemente. Una volta che il Research Department è funzionante, aprite il Research Screen e aggiustate i parametri come prima. Il Research Department vi permetterà di costruire una Cardiogram Unit e una X-ray Unit per migliorare le vostre diagnosi; inoltre potrete costruire anche una Slack Tongue Clinic. Potrete anche costruire un Operating Theatre che dovrà essere posizionato il più vicino possibile alla Ward, il luogo in cui i pazienti sono preparati per l'operazione. Avrete bisogno di due chirurghi per lavorare nell'Operation Theatre: sul diploma sono contrassegnati da un bisturi. Dovreste evitare quelli pigri o sbadati, visto che sono quelli più inclini a commettere errori fatali. Scoprirete anche che i chirurghi saranno i primi a richiedere aumenti: se sono abili e l'aumento non è spropositato, concedetelo. Se chiedono somme assurde, licenziateli se ne avete altri che possano sostituirli. Per questa ragione è molto importante assumere personale polivalente all'inizio del livello.



In questo livello avrete anche la vostra prima opportunità di rispondere a delle emergenze. Queste vi offrono la possibilità di guadagnare bonus extra, dunque vanno vagliate con molta attenzione. Cliccate sull'icona dell'emergenza quando questa appare e vi verrà dato il numero di persone infette da curare. Dovete assicurarvi di avere attrezzature a sufficienza per la bisogna, prima di accettare; una buona media è avere una stanza ogni cinque o sei pazienti per essere sicuri di curare tutti nel tempo assegnato. I pazienti saranno trasportati in elicottero sulla pedana di atterraggio di fronte all'entrata dell'ospedale, è importante avere vicino all'entrata

tutte le strutture necessarie, per risparmiare sul tempo di trasporto. Se una delle stanze è intasata, potete costruirne un'altra velocemente e ripartire le persone in coda di conseguenza.
In caso si tratti di utilizzare l'Operation Theatre, organizzare una nuova stanza è decisamente complesso, dunque assicuratevi che tutto sia pronto prima dell'arrivo dei pazienti.

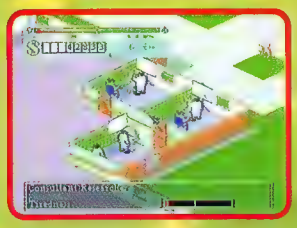
LIVELLO 4

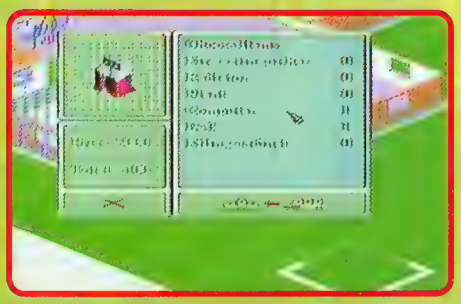
Il livello 4 richiede il raggiungimento di una reputazione ammontante a 400 o superiore, dunque evitare morti inutili è imperativo. Per essere certi di raggiungere una buona reputazione assumete il personale migliore; un buon modo per farlo è assumerli all'inizio del livello, prima di averne effettivamente bisogno, in modo da evitare che vengano presi dagli ospedali concorrenti.
Se dovete assumere una persona scarsamente qualificata fatelo: potrete sempre liberarvene in futuro, quando qualcun altro più qualificato si renderà disponibile.

Ancora, dovrete costruire un Research Department per scoprire nuove cure, anche se non dovrete ricercare l'Operation Theatre che sarà disponibile subito. Non badate al profitto (anche se basso) nel primo anno, visto che crescerà col crescere della vostra reputazione. In parole povere, potete considerare questo livello come un altro livello di allenamento.

LIVELLO 5

Il livello 5 presenta una nuova sfida, visto che la maggioranza dei dottori disponibili è male istruita e poco motivata. Raramente troverete un buon dottore. Se ne trovate uno buono, assumetelo subito anche se non ne avete bisogno, visto che vi tornerà sicuramente utile in futuro. Per contrastare questa penuria di buoni medici vi verranno assegnati tre Consultant all'inizio del livello, ognuno esperto rispettivamente in Surgery, Research e Psychiatry. Tenete i Consultant sempre col morale alto dando loro una Staff Room spaziosa e uno stipendio adeguato alle loro richieste, visto che costituiscono l'unico modo per ottenere





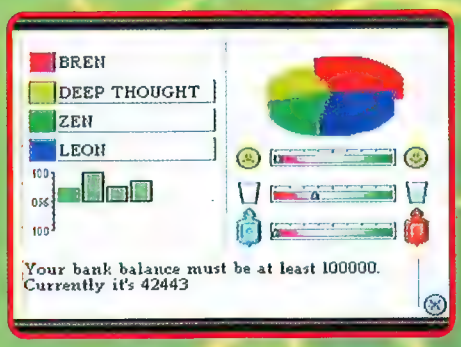
un personale di qualità. Costruite un paio di Training Room e posizionate un Consultant in ognuna di esse. Se poi andrete a posizionare un Doctor o un Junior Doctor nella stanza, il Consultant inizierà la lezione facendo aumentare le capacità dell'allievo. Evitate di posizionare più di uno o due dottori nella stessa stanza, poiché questo rallenterà l'apprendimento. Non preoccupatevi se i Consultant e i Doctor escono dalla Training Room e si dirigono alla Staff Room: torneranno appena si saranno riposati.

Per completare il livello dovrete barcamenarvi fino al momento in cui avrete uno staff di dottori ben istruiti a vostra disposizione. Continuate a controllare la disponibilità di dottori nell'Hire Staff Menu: se vedete un buon dottore assumetelo subito. Verrete anche funestati da terremoti, dunque tenete a disposizione molti Handyman per riparare i macchinari. Appena sentite le prime scosse, controllate tutte le vostre macchine. Riparate le macchine anche se sono solo leggermente danneggiate, visto che una seconda scossa potrebbe distruggerle completamente. Se una macchina viene distrutta, non potrete più utilizzare quella stanza. Per passare al livello successivo dovrete curare più di cento pazienti mantenendo la vostra reputazione ad almeno 500 punti, assicuratevi dunque che il vostro ospedale e il personale siano veramente all'altezza.

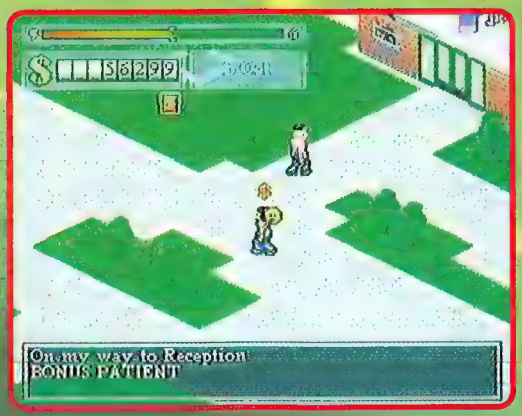
LIVELLO 6

Questo livello richiede la costruzione di un buon ospedale che venga ben gestito per arrivare a fruttare buoni profitti. Per passare il livello dovrete guadagnare 100.000 dollari e curare 150 pazienti. Appena iniziate, aprite subito l'Hire Staff Screen. Da qui assumete quanti più buoni dottori potete, prima che gli altri ospedali ve li soffino. Costruite la vostra Reception e ricordatevi di posizionare molte panche, caloriferi e piante. A questo punto potete iniziare a costruire le stanze. Costruite due GP Office per iniziare, altrimenti vi troverete con un numero troppo elevato di pazienti che i vostri dottori devono lasciare in attesa. Una volta fatto questo, costruite una Psychiatric Room, una General Diagnosis Room e una Pharmacy. Siete ora in buona posizione per aprire l'ospedale al pubblico.

Dopo aver aperto, dovrete costruire un Research Department, fatelo abbastanza grande con diverse finestre e molti macchinari. Questo aumenterà l'efficienza del reparto e vi permetterà di posizionarvi più personale, in modo da sviluppare la ricerca più velocemente. Appena costruito il Research Department, aprite il Research Screen e concentrate il 100% della ricerca sui macchinari per diagnosi. Se non riuscite a costruire subito tutti questi macchinari, non riuscirete a diagnosticare tutti i pazienti. Una volta costruite tutte le macchine per diagnosi passate a quelle relative alle cure.



Cercate i pazienti con una "$" sopra la testa: sono quelli ricchi e dovrebbero essere curati al meglio delle vostre possibilità. Se verranno curati bene, avrete delle entrate extra. Il miglior modo per assicurarvi che ricevano il giusto trattamento è posizionarli sempre al primo posto nelle code. Anche in questi livelli avrete a che fare con molti terremoti, dunque tenete sempre molti Handyman a disposizione per quando ne avete bisogno. Controllate spesso i macchinari per evitare qualsiasi esplosione. Se esplodono, perderete qualsiasi dipendente si trovi nella stanza.



L'unico altro problema da affrontare è costituito dalle richieste di aumenti: guardate quanto chiedono e decidete se lo meritano. I chirurghi chiedono spesso aumenti variabili da 300 a 500 dollari: se lo fanno, spesso dovrete accontentarli se non ne avete altri che possano sostituirli. Un buon chirurgo con un salario alto è meglio di un pessimo chirurgo con un salario basso.

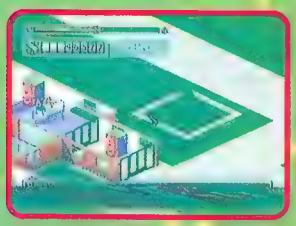
LIVELLO 7

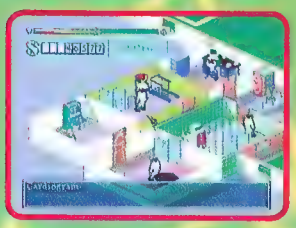
Questo livello richiede di costruire un ospedale ad alto rendimento economico che sia anche popolare, dunque il buon servizio è vitale. Per assicurarvi il completamento del livello dovrete assumere un buono staff. Come avete fatto nei livelli precedenti, dovrete assumere più personale qualificato possibile all'inizio del livello prima gli altri ospedali vi precedano. Mantenere un buon personale vi assicurerà un basso livello di decessi, il quale assicurerà un alta reputazione. Uccidere i pazienti inciderà in modo pesante sulla vostra reputazione e recuperare si rivelerà decisamente complesso.

Fate attenzione al denaro: una delle trappole più facili in cui cadere è continuare a richiedere prestiti alla banca per poter comprare macchinari di ultima generazione. Se il vostro prestito è troppo alto, avrete grossi problemi ad estinguerlo – anche se gli interessi non

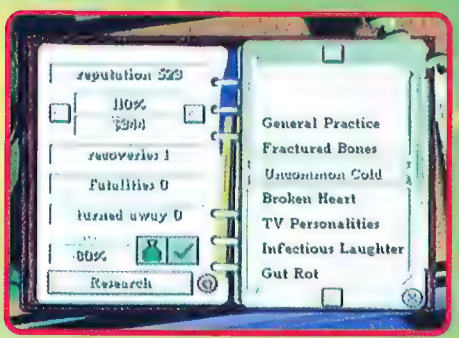
sono molto alti impiegherete molto tempo a tornare in attivo e dunque a completare il livello. Continuate a tenere un buon numero di Handyman a disposizione per riparare le macchine dopo i terremoti; tenetene un paio costantemente sulle pulizie, visto che ci saranno molte visite di VIP.

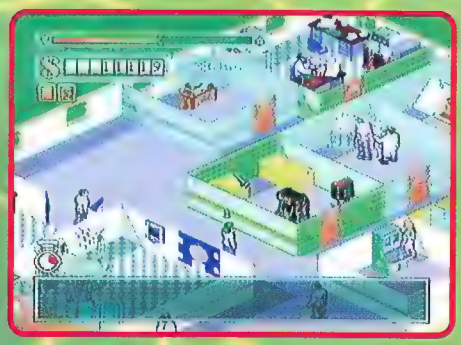
LIVELLO 8





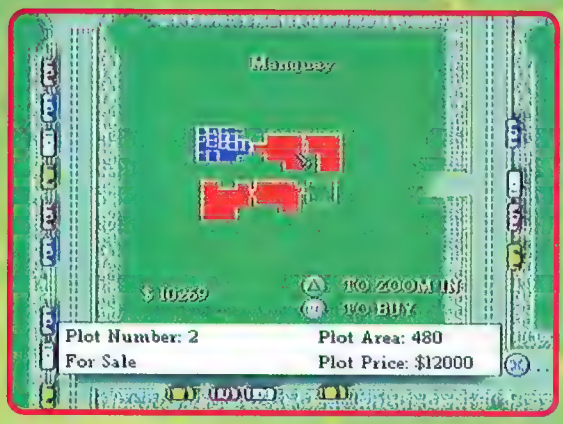
Questo livello richiede la costruzione di una macchina da soldi, visto che per completarlo dovrete raggiungere la cifra di 180.000 dollari. Potrete essere spietati e spillare più denaro possibile ai vostri pazienti. Costruite l'ospedale il più velocemente possibile, in modo da potervi occupare di tutti i pazienti che arriveranno; così massimizzerete i vostri guadagni iniziali. Costruite un buon Research Department all'inizio e posizionatevi almeno due Researcher, poi aprite il Research





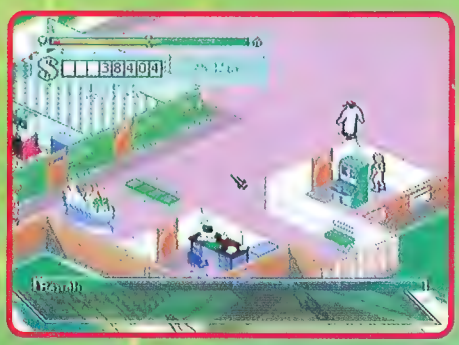
Screen e concentrate il 70% degli sforzi sulle diagnosi e il 30% sulle cure. Una volta che avrete tutte le macchine per diagnosi, concentratevi totalmente sulle cure.

Per aumentare il ritmo al quale incassate il denaro, potrete alzare i prezzi di alcune cure: questo vi permetterà di completare il livello più facilmente è più rapidamente. Per farlo aprite il Casebook, dal quale potrete modificare i prezzi di tutte le vostre cure. Ricordatevi però che, se alzate troppo i prezzi, i pazienti se ne andranno senza pagare un centesimo. Potrete alzare il prezzo della maggior parte delle cure fino al 112% senza infastidire i pazienti, superate questo limite e inizieranno a lamentarsi. Affrontate più emergenze possibili, visto che anche queste aumenteranno i vostri profitti. Tenete pulito l'ospedale per impressionare i vari VIP, avrete delle ricompense in denaro per questo.



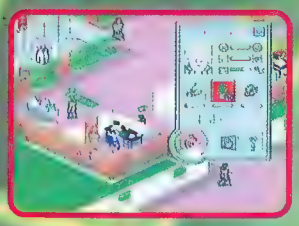
LIVELLO 9

Una volta raggiunto il livello 9 dovrete mettervi in testa di dover tornare a essere un dottore ligio. Dovrete curare 350 pazienti e alzare il valore dell'ospedale fino a 185.000 dollari, dovrete anche accantonare profitti per 250.000 dollari. Per fare tutto questo dovrete essere molto ben organizzati. Scoprirete presto di trovarvi di fronte a un numero sempre maggiore di malattie diverse. Appena iniziato il livello, dovrete costruire un Research Department poiché vi troverete ad affrontare diverse nuove malattie come la Hairyitis. Costruite un Research Department



spazioso e ben equipaggiato e metteteci tre Researcher a lavorare. Concentrate il 35% della ricerca sulla diagnosi e il 65% sulle cure.

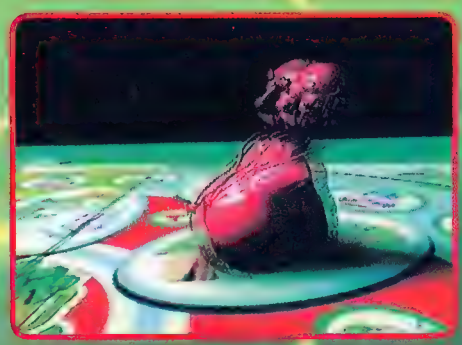
Mantenete l'ospedale pulito e usate lo spazio in maniera efficiente. Assumete diversi Handyman e divideteli in squadre: alcuni alle pulizie e



altri alla manutenzione. Ogni volta che ricevete un allarme per terremoto, controllate tutti i vostri macchinari; ricordatevi che potete subire diverse piccole scosse prima di quella principale. Accettate emergenze solo se siete in grado di tenere loro testa.

Se perdete qualche paziente in emergenza la vostra reputazione subirà un brusco calo. Piazzate diversi caloriferi e distributori di bibite per mantenere alto il morale dei pazienti, cercate inoltre di avere posti a sedere fuori da ogni stanza.

LIVELLO 10

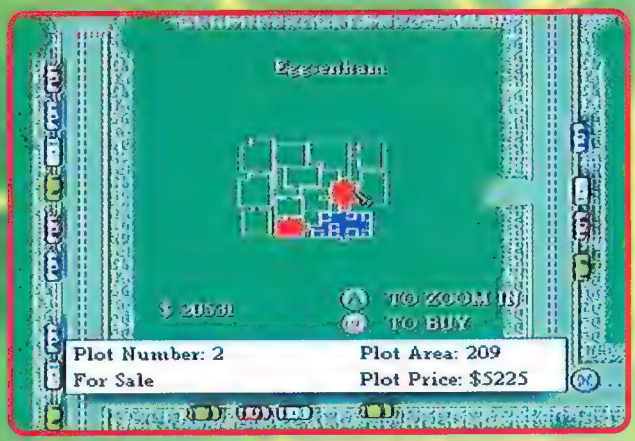


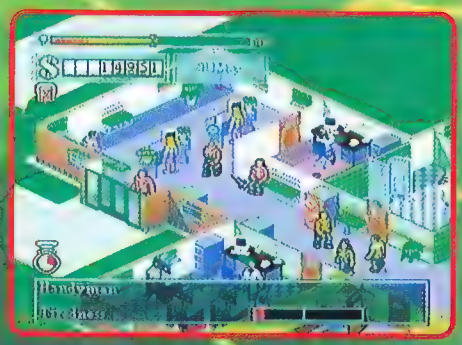
Per completare questo livello dovrete accumulare 300.000 dollari e una reputazione di 600 punti. All'inizio del livello assumete quanti più dottori potete, visto che la disponibilità crollerà drammaticamente più avanti; tenete d'occhio i Consultant specializzati in alcune materie visto che ne avrete bisogno in futuro.
E' importantissimo che il vostro Research Department sia attivo il più presto possibile e si concentri sulle diagnosi. Una volta ricercate tutte le diagnosi concentratevi sulle cure e sulle medicine: per andare avanti dovrete portare l'efficienza delle vostre medicine dal 75% al 80%. Dovrete affrontare molte emergenze, quindi assicuratevi di avere le strutture per tenervi testa.

Il miglior modo per farlo è lasciare molto spazio intorno alle stanze da poter riempire con seconde stanze per tipo, in modo da diminuire la pressione sul reparto; ricordatevi che non potete permettervi decessi.
Ci saranno anche diversi VIP in visita: accettate ogni visitatore, visto che verrete ricompensati se tutto andrà bene. Il miglior modo per impressionare i VIP è utilizzare molti Handyman per tenere l'ospedale pulito e in buono stato di manutenzione.

LIVELLO 11

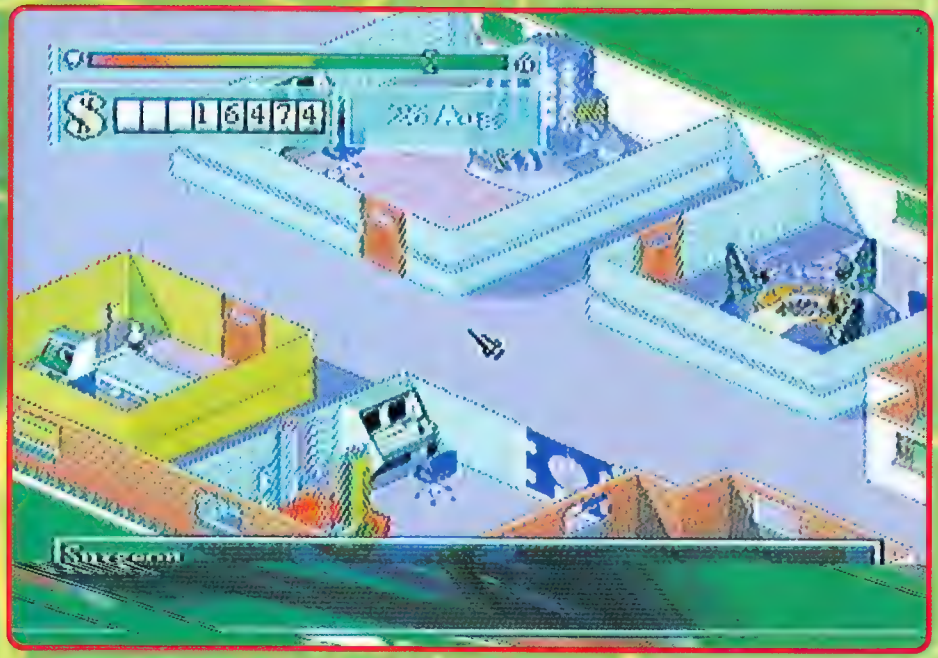
Questo livello vi propone la sfida più difficile: dovrete costruire l'ospedale definitivo che curi tutte le malattie, così come tenere la vostra reputazione molto alta ed evitare di assumere personale poco qualificato.

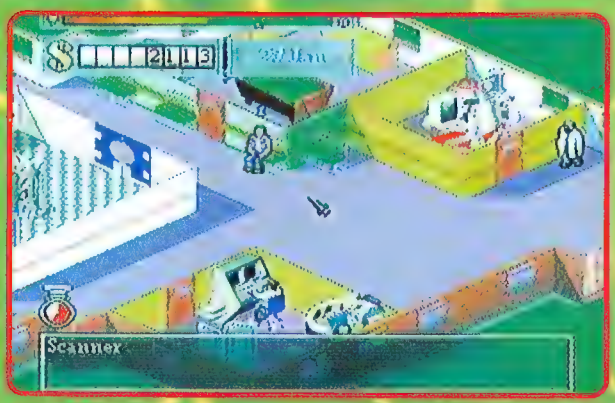




Dovrete anche portare il valore dell'ospedale a 220.000 dollari e accantonare profitti per 380.000 dollari. Fortunatamente vi trovate in un'area ricca, dunque potrete alzare i prezzi dei vostri trattamenti.

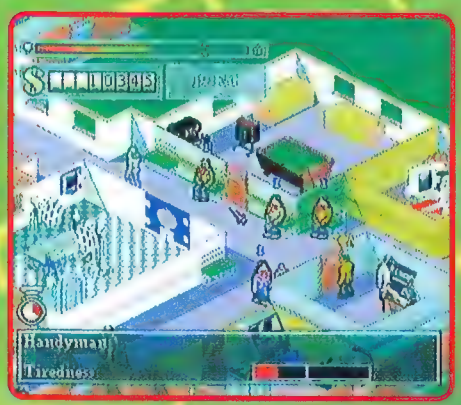
All'inizio costruite una Reception Area, un GP's Office, una General Diagnosis e una Pharmacy, in modo da poter trattare i primi pazienti. A questo punto costruite un grande Research





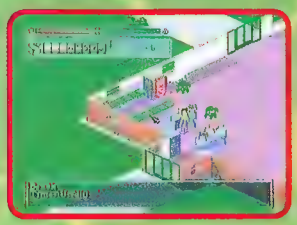
dunque tenete a disposizione molti Handyman; inoltre dovrete vedervela anche con emergenze specialistiche.

Per queste sarà vitale controllare il vostro equipaggiamento prima di accettare; non accettate nessun caso di Alien DNA fino a che non disponete di un DNA Fixer, altrimenti la vostra reputazione subirà un crollo.

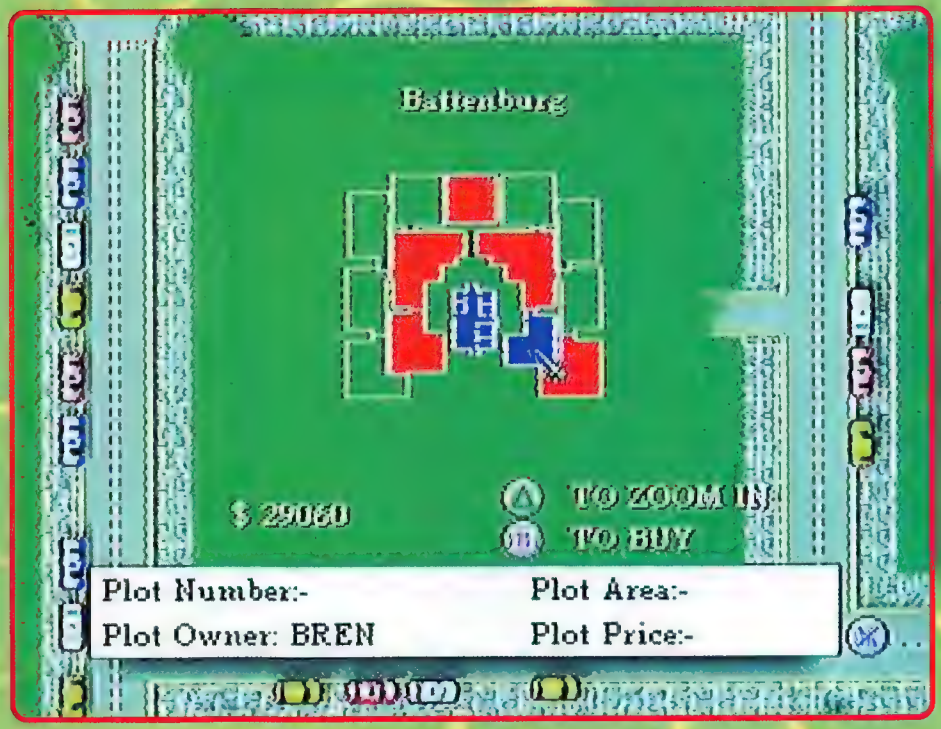


Department e posizionatevi dentro tre o quattro Researcher. Il successo in questo livello dipenderà da quanto velocemente saprete migliorare il servizio offerto dal vostro ospedale, dunque è importante dedicarsi prima al miglioramento delle diagnosi. Concentrate il 70% della ricerca sulle diagnosi e il 30% sulle cure. Una volta acquisiti lo Scanner e la macchina 'X-ray, potrete portare la proporzione a 50% e 50%.
Ci saranno diversi terremoti da affrontare,

LIVELLO 12

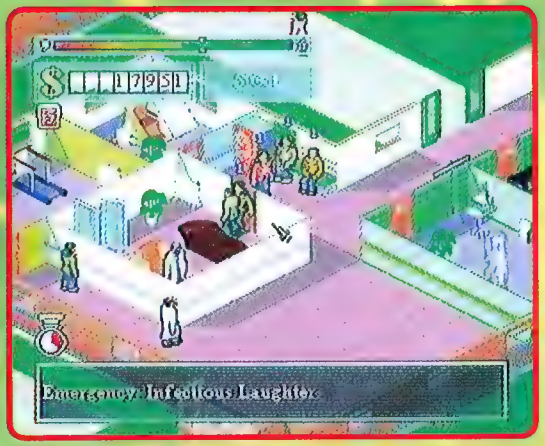


Questo è l'ultimo livello e, come vi aspetterete, la sfida più dura. Per completarlo dovrete riprendere tutto quello che avete imparato nei livelli precedenti. Dovrete curare 550 persone e guadagnare 450.000 dollari, dovrete anche raggiungere una reputazione di 720 punti, che è tre quarti della barra dunque non potrete permettervi nessuna morte. Prendete il vostro tempo, se cercate di costruire troppo in fretta finirete subito i soldi. Al contrario, prendetevela con calma e concentratevi sul costruire un buon servizio. Piazzate diversi caloriferi e distributori di bibite per tenere alto il morale, assicuratevi anche che ci siano diversi estintori e molte piante.



Costruite un buon Research Department che possa supportare almeno tre ricercatori. Dovrete anche costruire un paio di Training Room, in modo da poter istruire due chirurghi. Quando costruite stanze con macchinari per la cura, cercate di costruirne due vicine in modo da affrontare meglio le emergenze e tenere, in questo modo, i decessi al minimo e la reputazione intatta. Quando piazzate le stanze assicuratevi di lasciare molto spazio intorno a loro. Questo vi permetterà di piazzare panche fuori da ogni stanza. In questo modo potrete vedere facilmente chi si trova in quale coda e aggiustare le stesse code come preferite. Assumete diversi Handyman per tenere in buono stato l'ospedale: tre o quattro sall'innaffiaggio, quattro o cinque alle pulizie e il resto alla manutenzione.

Cercate di mantenere tutti i macchinari in buono stato, visto che subirete diversi terremoti.



PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE™

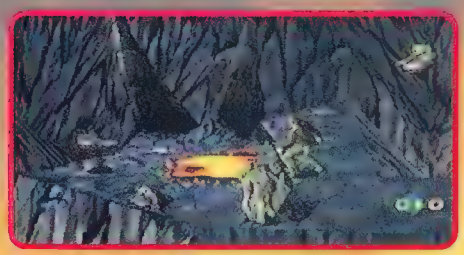
Parte 2

In questa seconda parte della soluzione completa vi porteremo passo per passo attraverso i prossimi tre livelli, vi mostreremo come superare i vari ostacoli che incontrerete e come sconfiggere Kryll Thular.

a cura di
Davide Pessach

LIVELLO 5
THE BLISTER FIELDS

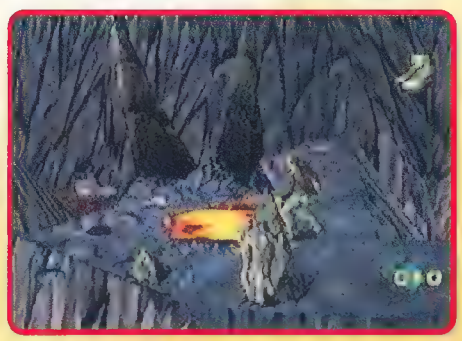
Obiettivi:
Distruggete i cinque lava extractor

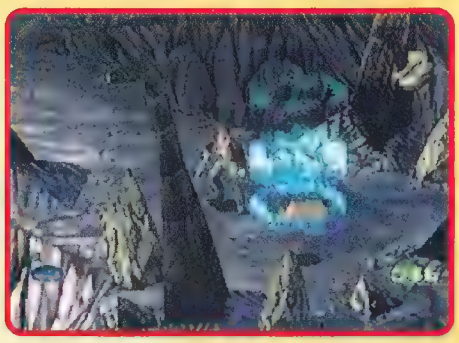


All'inizio di questo livello vi troverete in una locazione con cinque sentieri che portano in cinque direzioni diverse. Avvicinatevi alle strutture marroni a nord e distruggetele per rivelare un cristallo della salute e un power-up per armi. Distruggete tutte le strutture di questo tipo, che incontrerete nel gioco, per trovare altri cristalli e power-up per armi. Seguite il sentiero che porta a nord dopo la piattaforma di salto (che porta a un rivitalizzatore) e distruggete lo Scorpione; a questo punto proseguite oltre i crateri di lava sulla sinistra per raggiungere la vita extra che si trova sulla sporgenza. Tornate al cratere di lava e procedete verso nord, e attraverso le piattaforme che scompaiono, per arrivare al primo segno e al simbolo Moku.

Seguite il sentiero stretto sulla sinistra del primo segno e recuperate il power-up per armi che galleggia sopra la piattaforma che scompare; fate attenzione ai detriti di lava che precipitano. Tornate al segno e proseguite verso la piattaforma di salto, ora usate le piattaforme che scompaiono per proseguire verso il lato opposto del cratere di lava. Uccidete lo Scorpione, quindi posizionatevi sulla piattaforma di salto vicina e saltate attraverso le piattaforme infuocate per raggiungere la sezione successiva di terraferma. Uccidete il Roller quando appare e proseguite verso il simbolo Moku che si trova sopra il segno.

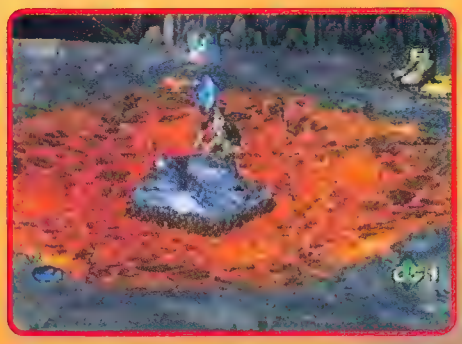
Procedete verso la prossima piattaforma di salto e usate le rocce per farvi strada attraverso il cratere di lava verso il prossimo rivitalizzatore e verso il prossimo segno. Usate il rivitalizzatore se necessario e posizionatevi sulla piattaforma di salto, ora proseguite fino alla prossima roccia. Prima di procedere attraverso i quadrelli che scompaiono, saltate oltre il getto infuocato per recuperare una vita extra. Una volta superati i quadrelli che scompaiono, recuperate il simbolo Moku e saltate attraverso il fiume di lava, poi uccidete il Magmoid che vi starà aspettando. Distruggete le strutture a ovest e seguite il sentiero verso nord per recuperare il cristallo della salute. Tornate al segno precedente (e al rivitalizzatore) e proseguite oltre il rivitalizzatore e lungo la sporgenza stretta dietro ad esso per raggiungere le lame rotanti. Facendo molta attenzione, saltate oltre le lame e distruggete le due strutture marroni per recuperare alcuni cristalli della salute e power-up per armi. Tornate al rivitalizzatore e procedete verso est, dove troverete il primo lava extractor, quindi tirate l'anello per la detonazione.





Saltate oltre l'extractor e continuate oltre il prossimo segno fino al teletrasporto d'oro, ma non entrateci ancora. Invece, saltate verso nord e proseguite verso est lungo la sporgenza dove troverete dei cristalli della salute, poi usate i quadrelli che scompaiono per farvi strada verso sud attraverso il cratere di lava fino a raggiungere il lingotto d'oro e il rivitalizzatore. Una volta recuperato il lingotto, proseguite verso nord-ovest verso il gruppo successivo di quadrelli che scompaiono. Recuperate la vita extra sull'isola e proseguite saltando oltre le

lame rotanti, poi entrate nel teletrasporto per tornare alla locazione di partenza.



Usate il save-point; ora seguite il sentiero verso est e, facendo attenzione, recuperate il power-up per armi da sopra la roccia nel centro del cratere di lava. Continuate verso est oltre il primo segno verso il secondo e verso il simbolo Moku, il tutto evitando i detriti di lava che vi pioveranno addosso. Quando incontrerete la palla di fuoco, oltre l'angolo successivo,

non potrete distruggerla ma dovrete sorpassarla. Una volta raggiunto il segno successivo e che la palla di fuoco sarà retroceduta, tornate alla struttura marrone precedente e distruggetela per poter recuperare una vita extra. Una volta presala, saltate oltre il piccolo cratere di lava sull'altro lato del sentiero per trovare una via nascosta che vi porterà a un lingotto.

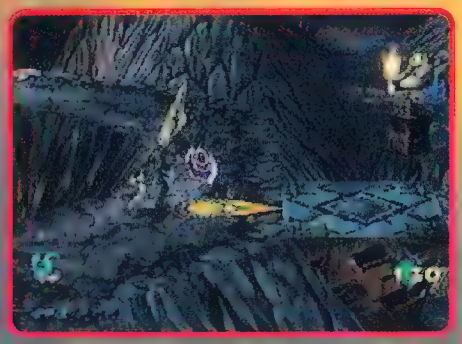
Tornate al segno precedente e proseguite lungo il sentiero verso il rivitalizzatore, usate quest'ultimo se ne avete bisogno. Raccogliete il simbolo Moku dal segno, ora saltate attraverso il cratere di lava e uccidete lo Scorpione, prima

di raccogliere i cristalli della salute nascosti nelle strutture marroni e tornare indietro saltando attraverso il cratere di lava. Proseguite verso sud e lungo il sentiero oltre il segno, ora continuate a correre lungo il sentiero per evi-

tare la palla di fuoco che vi inseguirà. Una volta scomparsa la palla di fuoco, tornate alla struttura marrone e recuperate il power-up per armi dal suo interno. Ora procedete verso il segno successivo e uccidete lo Scorpione.

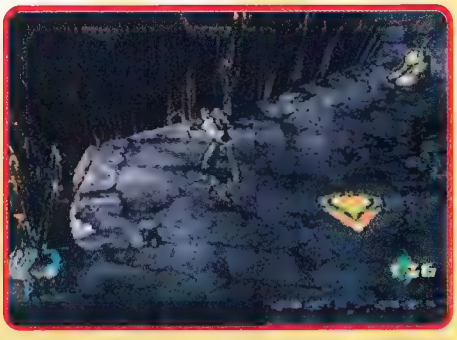
Distruggete le strutture marroni per raggiungere il rivitalizzatore, poi continuate oltre il segno precedente che punta verso sinistra e

recuperate il simbolo Moku da sopra il segno successivo. Saltate di roccia in roccia, per sorpassare la palla di fuoco successiva; una volta scomparsa la palla di fuoco, tornate indietro per recuperare la vita extra (se l'avete dimenticata). Saltate sul cratere di lava e uccidete il Magmoid che vi starà aspettando a nord. Se avete un power-up per armi, attivatelo subito e proseguite lungo il sentiero verso il segno successivo e le lame rotanti. Distruggete il Magmoid, quindi proseguite a destra e verso il lava extractor. Una volta che l'extractor è stato attivato, continuate verso sud e saltate sulla serie di casse per raggiungere il lingotto che galleggia nella parte superiore di quest'area. Tornate a livello-terra e poi indietro verso l'extractor, ora saltate attraverso la lava. Proseguite lungo la sottile striscia di terra a nord del teletrasporto. Aprite la struttura marrone più a sinistra per trovare una vita extra, ora entrate nel teletrasporto per tornare nell'area centrale e al save point.

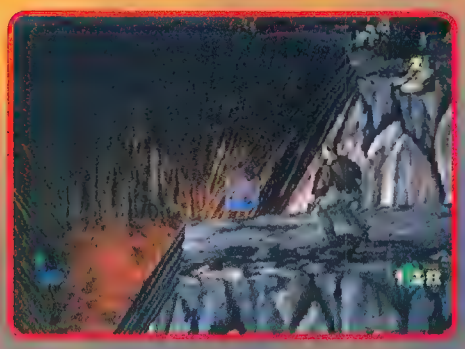


Seguite il secondo sentiero a est e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno, ora usate le piattaforme che scompaiono per farvi largo attraverso la lava. Saltate oltre la lava a sud della piattaforma di salto, ora seguite la sottile striscia di terra sulla destra. Saltate sul cratere di lava per afferrare il power-up per armi, ora uccidete il Roller quando si avvicina. Tornate alla piattaforma di salto, balzate sulla destra e usate la piattaforma galleggiante per raggiungere la sporgenza di roccia. Seguite la sporgenza verso l'alto, poi usate le piattaforme che esplodono per raggiungere la sporgenza successiva. Recuperate il simbolo Moku dal prossimo segno, quindi attraversate verso la sporgenza successiva usando la serie di piattaforme che scompaiono. Proseguite nella direzione opposta del prossimo segno, ora seguite velocemente le fiamme per recuperare i cristalli della salute. Usate il sentiero che si sgretola a nord per raggiungere la sporgenza successiva e recuperare il simbolo Moku dal segno successivo.

Spostatevi a sinistra e saltate sulle piattaforme che scompaiono per recuperare il lingotto, ora

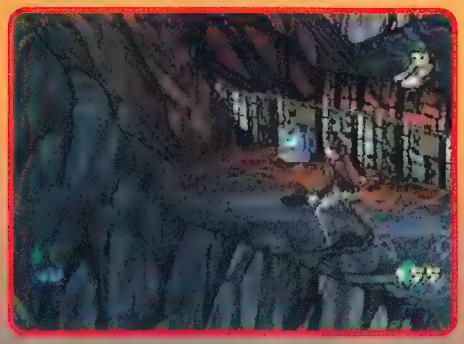


tornate al segno e saltate oltre il burrone sulla destra. Posizionatevi sulla piattaforma di salto infuocata ed usate le piattaforme che si sgretolano per procedere oltre il burrone. Continuate verso sud e uccidete lo Scorpione, ora proseguite nella direzione indicata dal segno. Procedete attraverso le piattaforme che si sgretolano a sud, ora saltate sulla destra per recuperare il lingotto prima di saltare ancora verso la terraferma. Ora fatevi strada verso la parte sud della sponda e recuperate il simbolo Moku dal segno.

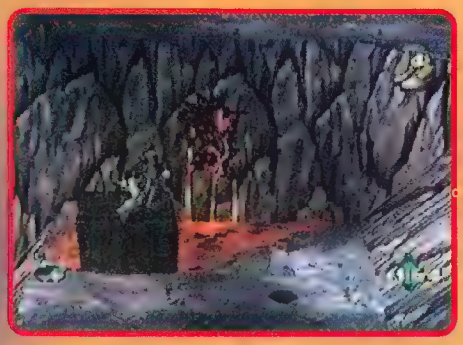


Girate intorno alla sponda sulla destra per raggiungere un rivitalizzatore e un power-up per armi, ora tornate al segno che aveva il simbolo Moku precedente e seguite il sentiero che si sgretola a sud. Posizionatevi sulla piattaforma di salto sulla sponda successiva e usate i blocchi infuocati per superare il burrone. Ignorate il Magmoid e seguite il sentiero a sinistra. Aprite la struttura marrone per trovare un altro power-up per armi. Sconfiggete il Magmoid, ora distruggete il lava extractor prima di saltare oltre la lava. Muovetevi sulla sinistra del teletrasporto e aprite la struttura marrone per trovare una vita extra. Ora entrate nel teletrasporto per tornare all'area centrale e al save point.

Seguite il sentiero successivo che porta a sud e uccidete gli Scorpioni che vi stanno aspettando. Continuate verso sud e aprite la struttura marrone sul lato sud del pozzo di lava per trovare un power-up per armi. Saltate oltre la lava e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno che si trova appena dopo il secondo pozzo di lava, ora seguite il sentiero sulla destra e usate le casse per saltare oltre il burrone. Proseguite fino alla fine della sponda e usate le piattaforme che scompaiono per raggiungere il lingotto. Una volta tornati sulla sponda, usate le casse per tornare indietro attraversando il burrone e continuate oltre il segno, per finire uccidete il Magmoid.



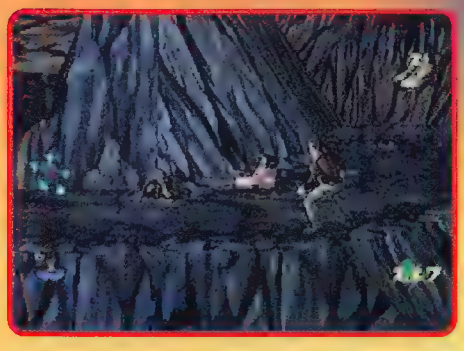
Saltate oltre il Magmoid morto, poi apritevi la strada attraverso le due strutture marroni per raggiungere il rivitalizzatore e i cristalli. Usate il rivitalizzatore se ne avete bisogno, poi usate le casse per raggiungere il livello superiore. Seguite il sentiero intorno alla sponda successiva, ora saltate e correte lungo il sentiero e sopra le casse per evitare la palla di fuoco. Saltate sopra per recuperare la vita extra davanti alla fine della linea di casse, poi continuate a seguire il sentiero usando il gruppo successivo di casse per evitare la seconda palla di fuoco e recuperare il lingotto. Quando avrete raggiunto il termine della sponda, lasciatevi cadere in basso per raggiungere il livello sottostante.



Camminate oltre la piattaforma di salto e uccidete il Magmoid che è dietro l'angolo, poi tornate alla piattaforma e saltate alla sponda sottostante per recuperare il power-up per armi. Zompate indietro alla piattaforma di salto e proseguite oltre il Magmoid morto, ora usate la piattaforma di salto successiva e le piattaforme per raggiungere la piattaforma di salto successiva. Orientatevi verso sud e usate i blocchi che si muovono e scompaiono per attraversare la lava e recuperare il simbolo Moku sulla sponda successiva.

Seguite la sponda a mano a mano che scende ed eliminate il Magmoid successivo, ora aprite la struttura marrone sistemata tra le pile di casse per recuperare una vita extra. Saltate

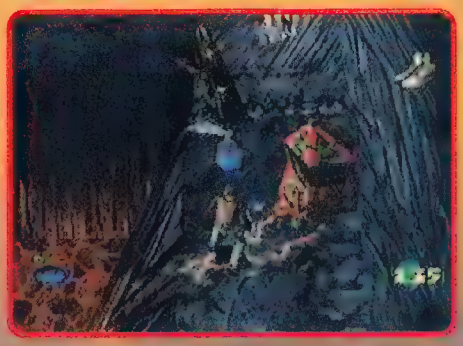
sopra la grossa pila di casse per trovare un power-up per armi e raggiungere la sponda con il lingotto. Tornate alla cassa più bassa, ora seguite la linea di cristalli sopra la lava sulla destra. Distruggete il lava extractor, ora saltate oltre la lava per raggiungere il teletrasporto. Usate il save point se necessario.



Ora seguite il sentiero che va in direzione nord-ovest e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno. Distruggete i due Roller a sinistra, poi usate la piattaforma di salto per raggiungere il blocco galleggiante. Saltate verso sud quando il blocco è nel punto più basso per raggiungere un'area segreta che contiene un lingotto e una vita extra. Tornate al blocco galleggiante e "cavalcatelo" fino alla parte superiore, a questo punto saltate verso sinistra per raggiungere la sponda successiva. Usate il rivitalizzatore se necessario, ora seguite i blocchi che spariscono rapidamente per farvi strada attraverso il burrone.

Recuperate il simbolo Moku successivo da sopra il segno, dunque posizionatevi sulla piattaforma di salto ed usate il gruppo di blocchi

galleggianti che scompaiono per raggiungere la sponda successiva e il simbolo Moku. Ora correte, con molta attenzione, oltre i detriti di

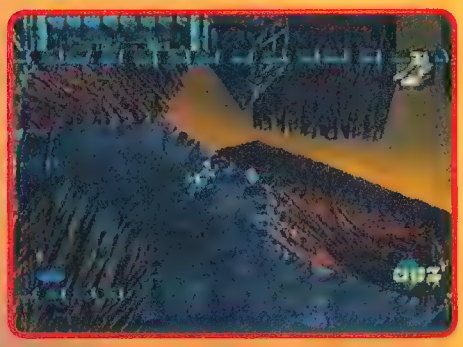


lava che precipitano per raggiungere la piattaforma di salto successiva. Usate il blocco galleggiante successivo verso l'alto, poi saltate a sinistra e seguite il gruppo di blocchi successivo per raggiungere la sponda superiore e il simbolo Moku. Dirigetevi a nord del simbolo e recuperate il power-up per armi nascosto nella struttura marrone sulla sinistra, poi saltate tra ogni piccola sezione della sponda a nord per trovare un altro lingotto. Tornate al segno precedente e proseguite verso sinistra.

Correte oltre le fiamme e distruggete il lava extractor, ora saltate oltre la lava e saltate ancora sopra le casse per raggiungere la sponda con la vita extra. Tornate a livello-terra e continuate verso nord. Distruggete il Magmoid quindi aprite la struttura marrone sotto e a sinistra del teletrasporto per trovare una vita extra. Ora usate il teletrasporto per tornare alla sezione centrale, per finire il livello a questo punto, entrate nel teletrasporto.

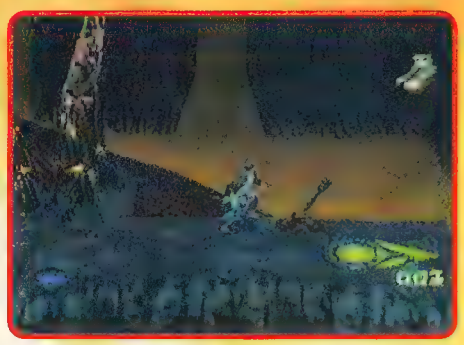
LIVELLO 6
LA DISCESA NEL VULCANO

Obiettivo: Girare le valvole per fermare la colata di lava.



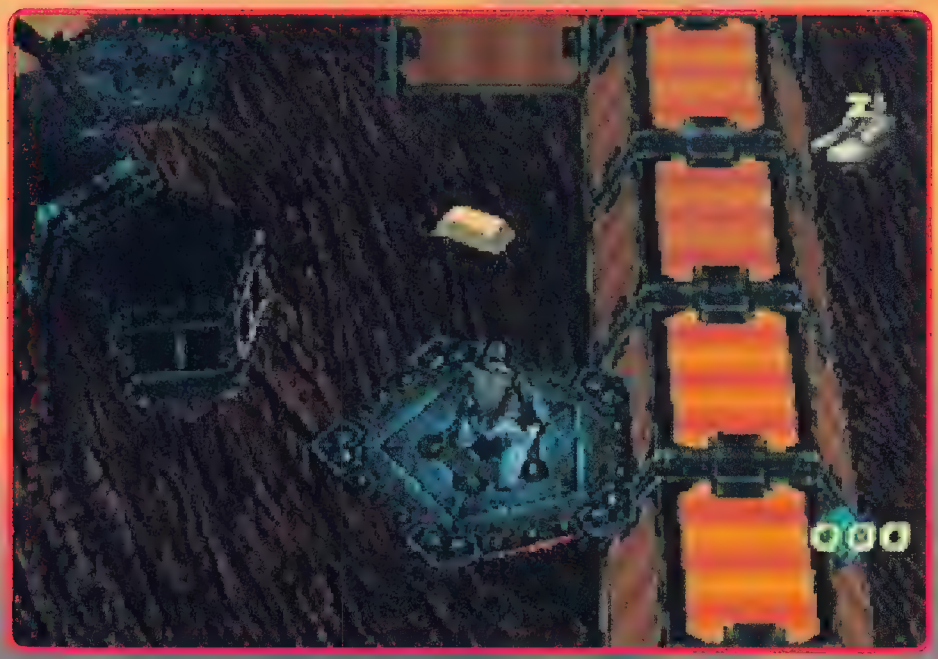
Al contrario del livello precedente in cui Harry perdeva parte della sua energia se entrava in contatto con la lava, in questo livello il tocco della lava si rivela istantaneamente letale. Eliminate il Demon Bat e proseguite avanti saltando oltre il burrone per raggiungere il primo segno sopra i tubi. Invece di seguire il segno, dirigetevi a nord e poi a est. Salite sulla piattaforma con propulsione ad aria e usatela per salire, quindi saltate in alto quando la piattaforma si trova nel punto più elevato per recuperare il power-up per armi. Tornate al segno precedente e seguite il sentiero nella direzione in cui punta il segno. In questo livello distruggete tutti i coni che incontrate per recuperare i cristalli ed altri oggetti nascosti.

Uccidete il Demon Bat successivo, poi recuperate il simbolo Moku dal segno. Azionate la leva vicino al segno, salite sulla piattaforma a propulsione ad aria e recuperate il lingotto quando la piattaforma raggiunge il punto più eleva-



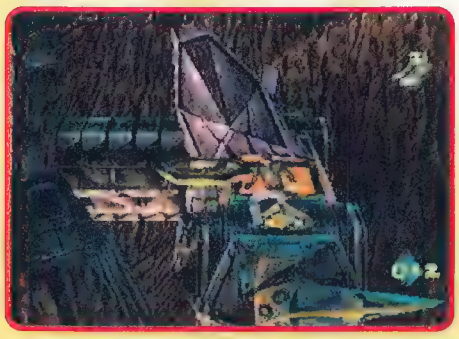
to. Una volta preso il lingotto, saltate sopra la piattaforma sulla destra e usatela per scendere; a questo punto usate la linea di piattaforme che si sgretolano per raggiungere il segno successivo. Proseguite avanti e correte oltre i getti di gas infuocato e la palla di fuoco; ora saltate oltre il burrone e azionate la leva sull'altro lato. Ora dirigetevi a sud del ventilatore ed usate la piattaforma verso l'alto, a questo punto saltate verso la conduttura arancione.

Seguite il sentiero e usate la leva per attivare la piattaforma a propulsione ad aria e recuperare il lingotto; ora tornate al segno preceden-

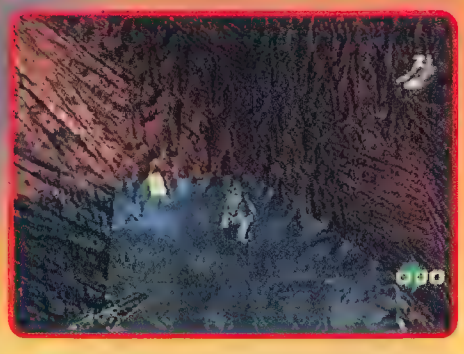


te che si trova vicino al ventilatore. Seguite il segno verso nord e oltre i getti infuocati. Usate il rivitalizzatore se necessario, poi recuperate il simbolo Moku da sopra il segno. Ora saltate sulla conduttura arancione e seguitela fino alla piattaforma di salto. Saltate sopra la serie di comignoli dopo che le fiamme sono scomparse, non dimenticatevi di recuperare la vita extra sopra il terzo comignolo. Usate la piattaforma

per scendere al tubo sottostante, a questo punto proseguite avanti per raggiungere la sponda. Distruggete il Magmoid e continuate avanti per recuperare il simbolo Moku dal segno successivo.



Usate la piattaforma a sinistra per raggiungere il segno sul tubo arancione, ora girate le valvole per bloccare il flusso di lava in questa sezione. Proseguite oltre le barriere rotanti per raggiungere il save point, poi seguite la conduttura oltre le altre barriere rotanti e saltate sulla sponda successiva per raggiungere il simbolo Moku e il segno. Andate a destra del segno e azionate la leva, usate la piattaforma precedente per raggiungere e recuperare il lingotto prima di tornare alla sponda e recuperare il power-up per armi, che è nascosto in uno dei coni in questa sezione. Usate il rivitalizzatore, quindi saltate oltre il burrone a sinistra per atterrare sulla conduttura successiva. Proseguite oltre le barriere e recuperare il power-up per armi e la vita extra lungo il percorso; a questo punto salite sulla piattaforma di salto alla fine della conduttura e saltate sopra la piattaforma quando essa appare. Usatela per scendere e proseguire lungo il tubo per raggiungere la sponda. Uccidete il Magmoid, quindi proseguite avanti verso il rivitalizzatore e il simbolo Moku sopra il segno vicino.



Invece di andare avanti, tornate indietro sulla destra e lungo il tubo. Fermatevi alla prima curva e aspettate l'apparizione di una piattaforma sulla destra, usatela per raggiungere la piccola sponda e la leva. Una volta azionata la leva, tornate al tubo e andate avanti dove era apparso il Magmoid. Usate le piattaforma che si sgretola e quella normale per raggiungere la sponda successiva, quindi recuperate il lingotto al termine della sponda, prima di tornare al segno vicino al rivitalizzatore dove c'era l'ultimo simbolo Moku.

Proseguite oltre il segno e girate la valvola per fermare la lava, poi seguite la conduttura verso il save point. Usate il save point se necessario, proseguite lungo la conduttura e ignorate il

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0® mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile ogni 15 giorni in edicola

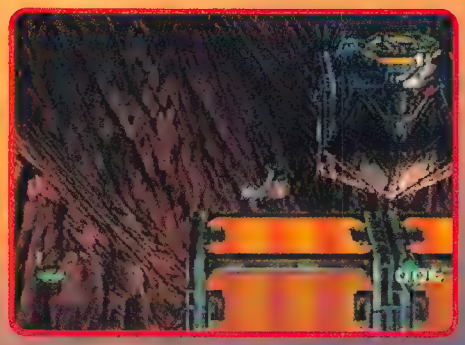
Chi lo usa?	Cosa ne fa?
il grafico freelance	design d'immagini
il pubblicitario	fotomontage
produttore multimediale	interfacce cd-rom
l'art director	progetti clienti
creatore pag. web	grafiche & bottoni
l'artista digitale	arte digitale
creatore di videogiochi	schermate e scenari
il fotografo	il foto-enhancement
il fotolitista	correzione colori
il professionista	crea idee
il dilettante	cartoline d'amore
l'insegnante	visualizza meglio
lo studente	arrichisce i compiti

Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime (sul cd) per poter usare questa collana.

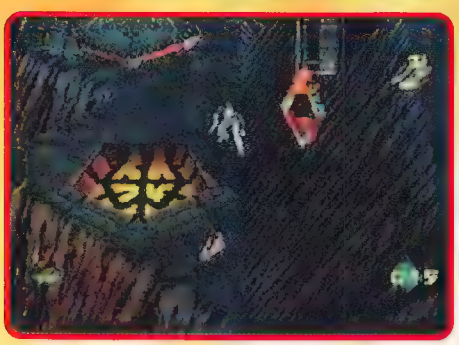
XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

segno successivo. Recuperate il power-up per armi e la vita extra alla fine della conduttura e tornate al segno precedente. Usate la liana che apparirà per raggiungere una serie di piattaforme e anelli, usateli per attraversare il burrone verso la sponda successiva, recuperate il simbolo Moku da sopra il segno. Ora saltate

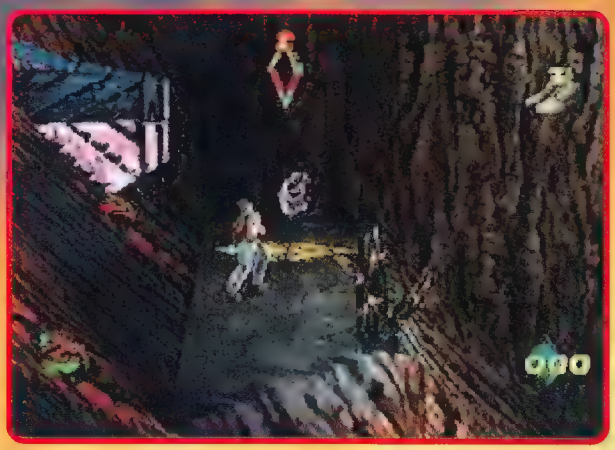


attraverso la serie di piattaforme normali e sgretolanti a sinistra e fate un ultimo salto sull'ultima piattaforma per agganciarvi a un anello e usare quelli seguenti per raggiungere la sponda successiva.



Recuperate il simbolo Moku da sopra il segno e proseguite; azionate la leva prima della piattaforma di salto. Usate la piattaforma con la propulsione ad aria per scendere e recuperare la vita extra situata a sud; poi proseguite verso nord e salite sulla piattaforma di salto. Usate il gruppo successivo di piattaforme che si sgretolano per raggiungere la sponda successiva, poi recuperate il successivo simbolo Moku dal segno. Proseguite avanti fino alla prossima piattaforma di salto e usate gli anelli per oltrepassare il burrone. Recuperate il simbolo Moku sulla sponda successiva prima di uccidere l'Imp.

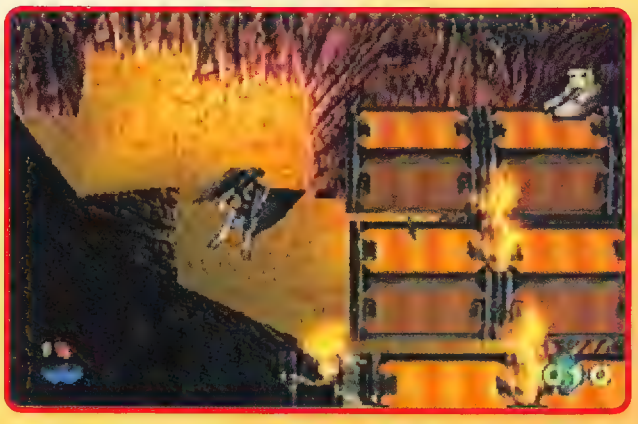
Proseguite oltre il ventilatore e usate il rivitalizzatore se necessario, spostatevi a destra ed usate la liana per oltrepassare le fiamme. Saltate oltre il gruppo di fiamme successive e

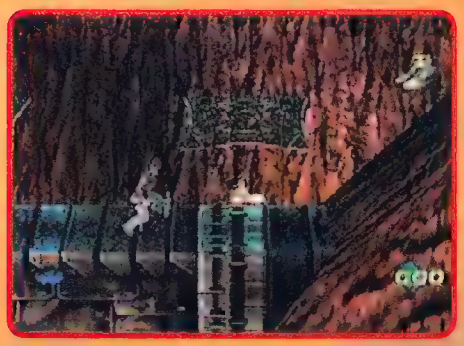


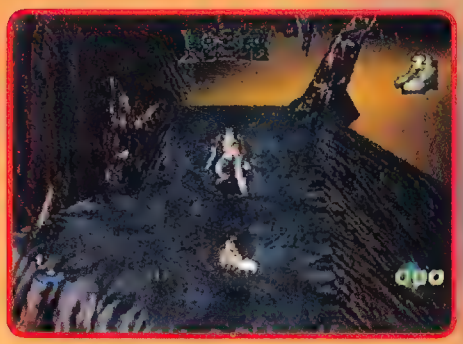
recuperate il simbolo Moku dal segno; a questo punto uccidete il Demon Bat, prima di proseguire e uccidere il Demon Bat successivo. Una volta ucciso il pipistrello, saltate oltre gli scogli e sopra il burrone per raggiungere il segno successivo e il simbolo Moku. Ora saltate in alto ed afferrate l'anello, quindi ondeggiate velocemente verso destra per raggiungere quello successivo. Ondeggiate ancora a destra per raggiungere la sponda successiva e il segno. Salite sulla piattaforma di salto e usate la piattaforma a "L" per raggiungere la sponda successiva. Uccidete il Magmoid, recuperate la vita extra sul percorso verso il segno successivo e il simbolo Moku. Una volta preso il simbolo Moku, salite sulla conduttura e girate la valvola. Proseguite avanti e usate il save point se necessario; ora usate la serie di piattaforme per arrivare alla sponda successiva e raggiungere il simbolo Moku sopra il segno.

Proseguite lungo la sponda e distruggete il gruppo di Imp che apparirà, poi salite sulla piattaforma di salto e saltate sulla piccola conduttura. Saltate oltre le fiamme per recuperare una vita extra, poi saltate sulle condutture successive per raggiungere la sponda lontana. Uccidete l'Imp, continuate avanti e usate la piattaforma con propulsione ad aria per salire fino in cima. Saltate sulla destra per raggiungere la sponda successiva ed attaccate il gruppo di Imp successivo prima di prendere il simbolo Moku da sopra il segno al termine della sponda.

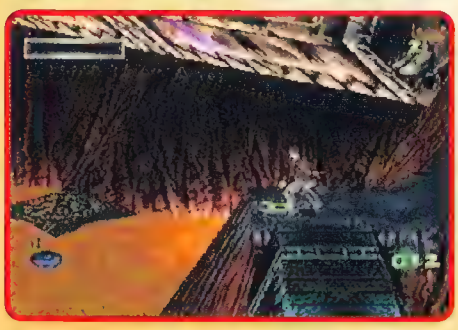
Continuate a saltare per raggiungere le altre serie di piccole condutture, quindi fermatevi sulla conduttura con la vita extra per permettere al Demon Bat che apparirà di afferrarvi e portarvi alla sponda soprastante. Uccidete il pipistrello e recuperate il lingotto dalla sezione nord della sponda; ora seguite la sponda verso sud ed azionate la leva. Salite sulla piattaforma di salto e usate la piattaforma con propulsione ad aria per scendere; ora saltate sulla destra e andate verso sud sulla piattaforma ad "L". Saltate verso sud quando apparirà un'altra piattaforma ed usatela per raggiungere la sponda successiva. Una volta sulla sponda, correte avanti tra i getti infuocati per raggiungere la piattaforma di salto.





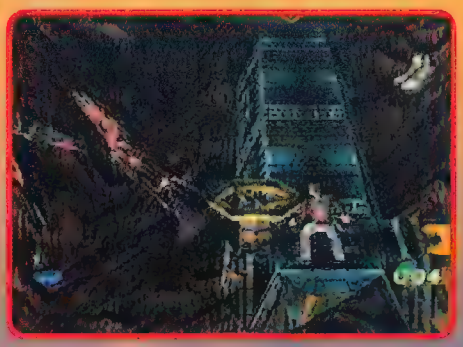


Saltate sulla prima piattaforma, dunque scendete per recuperare la vita extra dalla cima del tubo. Proseguite lungo il tubo e fermatevi tra la prima e la seconda barriera rotante; muovetevi verso sud sulla piattaforma mobile quando questa appare. Saltate sulla piattaforma successiva per raggiungere la sponda con la vita extra, uccidete il Demon Bat quando questo appare. Usate le piattaforme per tornare al tubo, ma non salite ancora sul tubo. Aspettate che appaia la piattaforma sulla destra e usatela insieme alle altre che seguiranno per raggiungere la leva successiva. Azionate la leva e usate la piattaforma vicina per raggiungere la cima della sponda. Salite sulla piattaforma di salto e usate le piattaforme per raggiungere la sponda successiva; ora uccidete il Demon Bat e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno.
Dalla piattaforma di salto, usate la serie di piat-



taforme per oltrepassare la lava; ora accucciatevi sotto le lame rotanti quando appaiono. Saltate in alto per recuperare il lingotto successivo, proseguite alla piattaforma finale e saltate per raggiungere il simbolo Moku e il segno sulla sponda.

Facendo attenzione, posizionatevi tra i getti infuocati e uccidete il Magmoid, proseguite e usate il rivitalizzatore se necessario. Seguite la sponda verso sud ed eliminate il gruppo successivo di Imp e il Demon Bat. Recuperate il simbolo Moku da sopra il segno, salite sulla



conduttura a sud e girate la valvola per fermare il flusso di lava. Seguite la conduttura ed uccidete il Demon Bat che apparirà; ora usate l'uscita sull'ultima sponda per completare il livello.

LIVELLO 7
BLAZING FLOOD

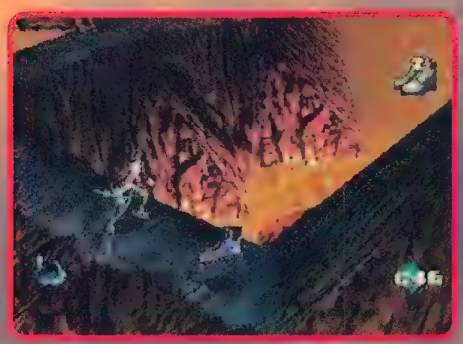
Obiettivo:
Trovate e utilizzate i teletrasporti per raggiungere la fine del livello.

Come nel livello precedente, aprite i coni che incontrerete per trovare i cristalli e altri oggetti utili. Correte avanti evitando i lapilli di lava, usate le piattaforme che si sgretolano per raggiungere un'isola quadrata nella lava. Posizionatevi sulla piattaforma di salto e usate i blocchi per raggiungere l'isola successiva. Eliminate il gruppo di Imp e proseguite in avanti fino al rivitalizzatore, usatelo se necessario. Proseguite sulla piattaforma di salto e quando la situazione è sicura saltate sulla piccola conduttura e successivamente sul blocco. Usate i blocchi successivi per raggiungere un'altra isola; ora posizionatevi sulla piattaforma di salto e usate la piattaforma per raggiungere la piccola conduttura. Proseguite in avanti e recuperate il simbolo Moku dal segno.

Salite sulla piattaforma di salto e, usando il blocco e le piattaforme che si sgretolano, raggiungete la sponda successiva; ora correte avanti oltre i getti infuocati e dietro il ventilatore. Salite sulla piattaforma di salto successiva e balzate oltre la lava, prima di recuperare il simbolo Moku dal segno. Usate il rivitalizzatore e posizionatevi sulla piattaforma di salto per raggiungere la piattaforma. Usatela per superare il burrone, poi seguite il segno sopra il pendio. Uccidete il Magmoid e aprite il cono vicino per recuperare la vita extra, quindi dirigetevi tra i crateri di lava e posizionatevi sulla piattaforma di salto. Saltate oltre la lava per recuperare il simbolo Moku dal segno.

Uccidete un altro Magmoid, correte in avanti e seguite il segno. State davanti al lato sud della sponda e usate il rivitalizzatore prima di attaccare il Magmoid. Afferrate il simbolo Moku dal segno e posizionatevi sulla piattaforma di salto; a questo punto usate le piattaforme per rag-

giungere velocemente il tubo. Proseguite verso sud e salite sulla piattaforma con propulsione ad aria per scendere, correte lungo la sottile striscia di terra per trovare un power-up per armi ed una vita extra. Ora saltate sulla piattaforma per recuperare il lingotto, poi saltate velocemente sul successivo gruppo di piattaforme per tornare al tubo. Continuate avanti e oltre il segno per incontrare il primo Fire Djin del gioco. Mentre evitate le palle di fuoco, usate il vostro nuovo power-up per armi per abbatterlo. Una volta eliminatolo, entrate nel teletrasporto per raggiungere la parte successiva del livello e il save point.



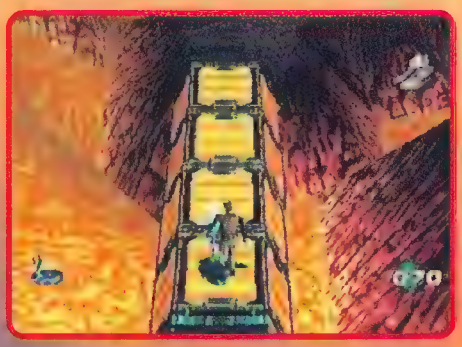
Saltate oltre il burrone, proseguite oltre il segno verso la prossima conduttura. Ignorate la parte arancione per adesso, invece correte verso destra. Saltate oltre il cratere di lava e seguite la sponda per trovare una vita extra che è custodita da un Imp. Uccidete l'Imp e recuperate il lingotto, ora tornate alla conduttura e seguite la sezione arancione oltre le barriere rotanti. Saltate oltre il burrone verso la piccola conduttura che porta a una sponda; ora recuperate il simbolo Moku sopra il segno.

Saltate oltre il cratere di lava e procedete a sud della piattaforma con propulsione ad aria. Saltate sulla linea di piattaforme che si sgretolano ma non seguitele quando curvano indietro davanti alla sponda. Invece, saltate sulla sinistra e seguite un'altra serie di piattaforme che si disintegrano per raggiungere il lingotto. Aspettate fino al momento in cui la piattaforma ricompare, dunque tornate alla sponda. Ora salite sulla piattaforma con propulsione ad aria e "cavalcatela" verso l'alto. Uccidete l'Imp che comparirà, mentre usate le piattaforme per attraversare il burrone prima di scendere sulla piattaforma verso la fine. Correte in avanti ed uccidete i due Imp, recuperate il simbolo Moku.

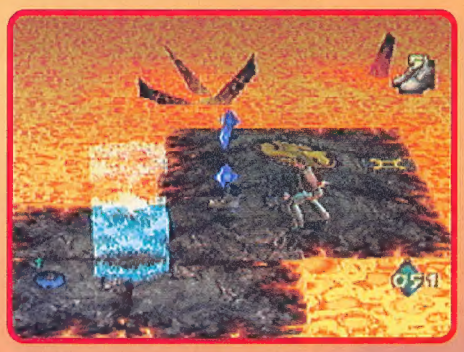
Ignorate il segno e correte sulla sinistra sopra i getti infuocati per trovare una vita extra custodita da un altro Imp. Uccidete l'Imp e recuperate la vita extra, ora tornate al segno precedente e proseguite per raggiungere la piattaforma di salto.

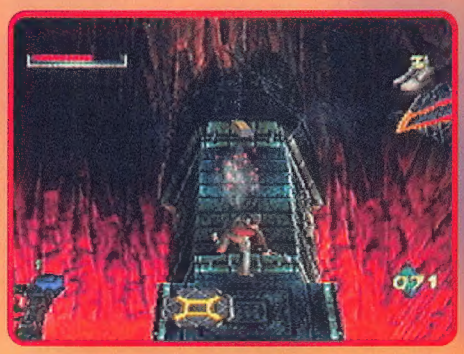
Saltate sulla serie di piattaforme che segue per raggiungere la sponda successiva; ora correte avanti e oltre il segno mentre evitate i lapilli di lava. Usate la piattaforma con propulsione ad aria per raggiungere il gruppo successivo di piattaforme. Fate attenzione a non fermarvi troppo sulla bocca del vulcano o vi ferirete. Usate la piattaforma successiva e procedete verso sud per recuperare il simbolo Moku dal segno.

Aprite il cono vicino al segno per trovare e recuperare una vita extra. Ignorate il segno, per ora, e seguite la sponda verso nord. Recuperate velocemente il lingotto, sorpassate la palla di fuoco per evitare ferite gravi; proseguite oltre il segno e salite sulla conduttura arancione. Salite sulla piattaforma di salto e usate le piattaforme per raggiungere una piccola sezione delle tubature. Muovetevi oltre il segno e salite sulla piattaforma quando è sicuro; scendete dalla parte destra per salire sulla piattaforma di salto. Aspettate fino a che le fiamme non si placheranno, ora saltate verso la conduttura successiva: seguite la conduttura per raggiungere la piattaforma che scende su un'isola nella lava. Uccidete l'Imp prima di recuperare il simbolo Moku dal segno.



Posizionatevi sulla piattaforma di lancio ed usate i gruppi di piattaforme che si sgretolano per raggiungere una piattaforma stabile. Quando avrete raggiunto un incrocio sul sentiero, saltate sulle piattaforme che si sgretolano sulla sinistra per raggiungere l'isola con il rivitalizzatore. Usate il rivitalizzatore prima di uccidere l'Imp e rompere i coni per trovare un power-up per armi e un lingotto. Usate le piattaforme per tornare all'incrocio e seguite il sentiero nell'altra direzione per raggiungere una sponda. Uccidete il Magmoid e il Fire Djin, dunque entrate nel teletrasporto per raggiungere la sezione successiva del livello e il save point.





Aprite i coni per trovare una vita extra, usate il rivitalizzatore se necessario. Salite sulla piattaforma di salto, procedete oltre il segno sui blocchi. Saltate sulla liana per evitare i colpi dalla torretta e lanciatevi sul blocco successivo. Saltate sulla successiva serie di piattaforme per raggiungere il segno successivo e il simbolo Moku in questa locazione. Prendete la liana e cambiate la direzione in cui ondeggia verso nord, saltate sulle piattaforme per raggiungere il piccolo tubo vicino alla torretta. Recuperate velocemente il lingotto e tornate sull'ultima piattaforma. Invece di prendere la liana, saltate sulla sinistra per raggiungere il tubo. Evitate i colpi della torretta e correte verso sud, salite sulla piattaforma di salto e usate le liane sulla sinistra. Cambiate la direzione dell'ultima liana per raggiungere la sponda a nord; correte velocemente attraverso il fuoco della torretta e seguite il segno sulla sinistra. Usate i gruppi di blocchi per farvi strada sulla lava.

Salite sulla piattaforma di salto sull'ultimo blocco per afferrare la liana. Recuperate il power-up per armi mentre atterrate; usate i blocchi per attraversare la lava e saltare sulla conduttura arancione. Salite sulla sponda e recuperate il simbolo Moku dal segno, procedete e usate il rivitalizzatore. Seguite la conduttura mentre evitate le torrette lungo la via. Salite sulla piattaforma di salto e usate la liana per attraversare la lava; ora girate velocemente intorno alla torretta per recuperare una vita extra. Correte avanti lungo la sponda per evitare un paio di palle di fuoco. Tornate indietro e recuperate un'altra vita extra e un lingotto dai coni situati lungo la via; proseguite e uccidete il Fire Djin e l'Imp, prima di entrare nel teletrasporto per raggiungere la parte successiva del livello e il save point.

Continuate avanti e salite sulla piattaforma di salto, afferrate la liana e usatela per arrivare alla sponda successiva. Aprite i coni in questa locazione per trovare una vita extra; ora correte lungo la sponda per evitare la palla di fuoco.
Tornate indietro per recuperare il lingotto nascosto nel cono e usate la linea di piattaforme per scendere alla sponda successiva e verso il simbolo Moku.

Saltate sulla piattaforma e saltate verso sud per raggiungere un'altra piattaforma, invece di continuare avanti verso la sponda. Correte lungo la sponda per evitare la palla di fuoco, seguite la linea di piattaforme che si sgretolano per raggiungere una piccola sponda. Aprite i coni per trovare una vita extra, saltate sulla piattaforma successiva e recuperate il lingotto. Uccidete l'Imp, tornate alla piattaforma stabile vicina alle piattaforme che si sgretolano. Saltate sulla sinistra e usate la piattaforma verso il basso; ora saltate velocemente sulla sinistra per raggiungere la sponda prima che la piattaforma scompaia. Proseguite verso sinistra e recuperate il simbolo Moku sopra il segno.

Ignorate il segno, per adesso, e procedete

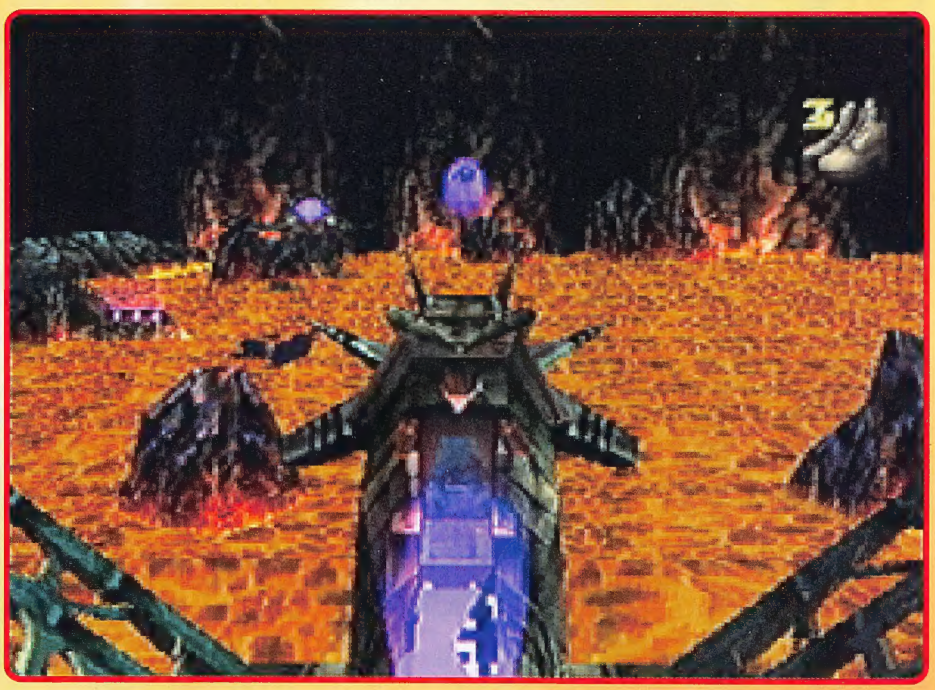
BOSS
KRYLL THULAR

Proseguite e uccidete velocemente il Fire Djin; una volta distruttolo apparirà da lontano Kryll Thular e inizierà ad attaccare con delle palle di fuoco. Usate la linea di piattaforme per raggiungere la piccola isola sulla sinistra custodita da una vicina torretta. Recuperate le munizioni viola al centro dell'isola e tornate su quella precedente, dove avete sconfitto il Fire Djin; ora saltate sulla piattaforma vicina per attivare il cannone a forma di drago. Saltate sulla piattaforma formata dalle ali del cannone per attivarlo.

Harry verrà catapultato dal dragone dopo aver sparato cinque colpi a Kryll Thular o dopo essere stato colpito da una delle palle di fuoco di Kryll; dovrà ora ricaricare per poter ricominciare il suo attacco.

Usate le piattaforme sulla sinistra per raggiungere un altro pacco di munizioni viola e tornate al cannone del drago.

Dovrete saltare e abbassarvi per evitare le palle di fuoco di Kryll, mentre cercate di raggiungere le munizioni. Kryll Thular ha un numero fisso di traiettorie che dovrete imparare per poterlo attaccare in maniera efficace.



verso sinistra. Correte la torretta dal fuoco rapido per trovare un power-up per armi. Tornate al segno precedente e seguitelo avanti e attraverso le piattaforme che scompaiono. Uccidete l'Imp e l'ultimo Fire Djin prima di entrare nell'uscita per completare il livello.

incredibile ma vero.

PlayStation™ Graphic Kit

a sole £ 24.900!

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PlayStation™

E' nato Play Station Graphic Kit.

Un prodotto **brevettato** ed appositamente studiato da Promo Video per dare alla tua Play Station l'aspetto che preferisci. **Un kit di pratici adesivi**, con le immagini che maggiormente rispecchiano i tuoi gusti e le tue passioni. **Numerose personalizzazioni tra cui scegliere** per dare vita ad una vera e propria raccolta da collezione.

Richiedi **subito** Play Station Graphic Kit al tuo rivenditore **di fiducia!**

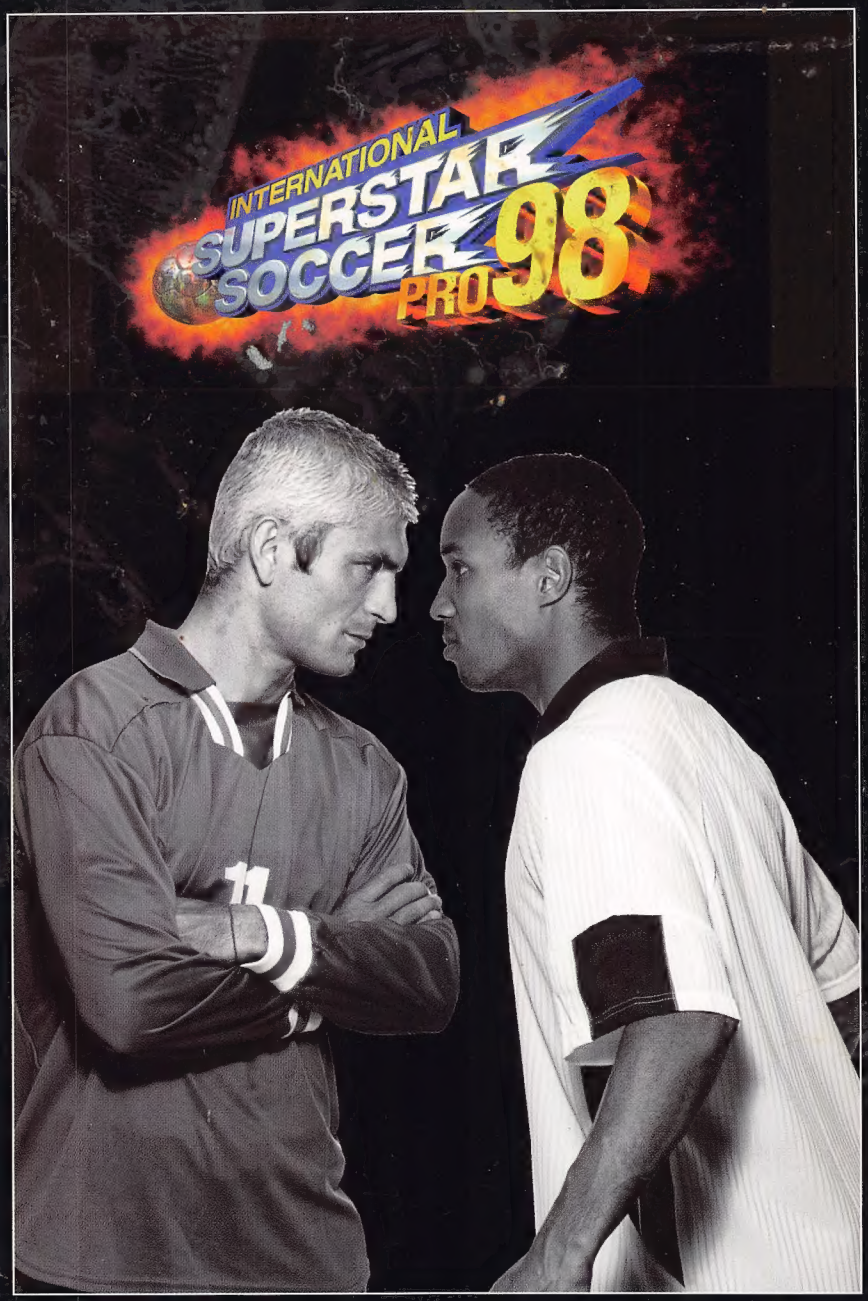
Distributore esclusivo per l'Italia: **DB-LINE SRL** Via Alioli e Sassi, 19 - 21026 Gavirate (VA) - Italy
Tel. 0332.749.000 • Tel. Rivenditori 0332.749.050
Fax 0332.749.090
http://www.dbline.it • e-mail: info@dbline.it

Db-Line

Prodotto realizzato da:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

graphic time



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PlayStation

KONAMI®

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

International Superstar Soccer Pro 98 "straccia" qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento! Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà. I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.

- **Tutte le più forti nazionali presenti.**
- **Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.**
- **Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.**
- **Completa configurazione di coppe e tornei.**
- **Possibilità di giocare tornei da 1 a 32 giocatori.**
- **Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!**
- **Possibilità di selezionare la tattica di gioco in tempo reale.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

International Superstar Soccer Pro 98 and Konami® are trademarks of Konami Co. Ltd. "PlayStation" and PlayStation® are trademarks of Sony Computer.